2'75 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PSONE • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR

HOBBY CONSOLAS

212 PÁGINAS

¡EXCLUSIVA!

PS2, GC Y XBOX

TUROK EVOLUTION

¡Nunca has visto nada igual!

A FONDO

FINAL FANTASY X

¡El análisis definitivo!

¡DESCÚBRELOS!

LA CARA MÁS SALVAJE DE PS2

«The Getaway» y «Primal», dos juegos sólo para valientes

¡QUÉ LUJO!

LLEGAN MARIO Y SONIC

¡No te pierdas su estreno en GameCube!

Portugal 2,75 €

GUÍA COMPLETA

HOBBY

FINAL FANTASY X

• PERSONAJES • ARMAS • HABILIDADES • SECRETOS • PASO A PASO

ADEMÁS...

- Lucha: Bloody Roar 3 arrasa en GC
- Acción: Spiderman debuta en GC y Xbox
- Velocidad: Tres juegos de rally para PS2

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
MEDAL OF HONOR
GRANDIA 2
VAMPIRE NIGHT
DEUS EX
SOLDIER OF FORTUNE
ISS 2

PSONE
METAL SLUG X
FIFA WORLD CUP

GB ADVANCE
CRASH BANDICOOT

GAMECUBE
PIKMIN
BURNOUT
NBA COURTSIDE
CRAZY TAXI
UNIVERSAL STUDIOS

XBOX
MOTO GP
CRASH BANDICOOT
HOUSE OF DEAD 3
SPY HUNTER
¡...Y MUCHOS MÁS!

GUÍA COMPLETA DE 40 PÁGINAS

FINAL FANTASY X

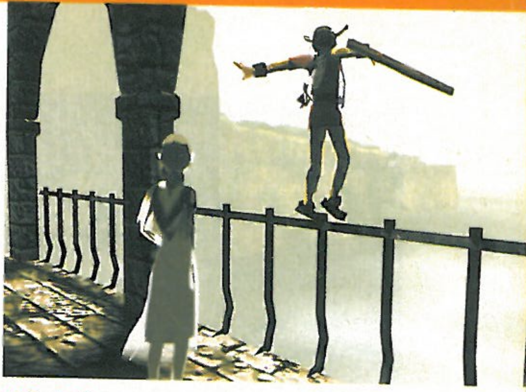
La originalidad es un punto... a favor

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Llevo unas semanas que no paro de jugar. Y me falta tiempo. Y es que es tal la cantidad de juegos que están saliendo últimamente, que no doy a basto. Que si *«Metal Gear 2»*, que si *«Rogue Squadron»*, que si *«Halo»*, que si *«Ico»*, que si *«Final Fantasy X»*... Vamos, que se me están acumulando en la habitación. Y es que teniendo en cuenta la de horas que le echamos aquí en la redacción para que la revista os siga gustando tanto (sí, no pongáis esa cara, que trabajamos mucho, aunque "sarna con gusto no pica", como diría aquel) apenas me queda tiempo para echarme unas partidas a gusto, relajado y disfrutando del enorme placer de tener un mando de la consola que sea entra las manos. Bueno, no creáis que os voy a contar mi vida, ni mucho menos (para eso ya tengo a mi vecino el del 2º, que como está jubilado y le sobra tiempo, le encanta que le cuente mis batallitas). No, todo esto viene porque al ver tanto juego, y después de llevar tantos años pegado a una consola, empiezo a echar de menos algo de originalidad en las propuestas de los programadores. No me entendáis mal, creo que muchos de los juegos que están saliendo últimamente son la bomba, pero repiten algunos planteamientos usados hasta la saciedad. Y de esto me dí cuenta ver una excepción como *«Ico»*, cuya calidad no llega a la de *«Metal Gear»* o *«Final Fantasy»*, pero que nos propone algo diferente, en este caso proteger y guiar a otro personaje al que no manejamos. Y lo mismo se puede decir de otros, como *«Pikmin»* o *«Luigi´s Mansion»*. Todos ellos me hacen pensar en las inmensas posibilidades que puede haber a poco que los programadores le echen algo más de imaginación. Lo digo ahora, justo antes de que empiece la feria del E3 donde vamos a ver todos los juegos que nos llegarán en los próximos meses.

Por cierto, que me encanta que me enviéis vuestros e-mails contándome cualquier cosa que os apetezca. Tened por seguro que los leo todos con gran interés. Eso sí, no me hagáis preguntas concretas sobre juegos, porque el bueno de Yen puede enfadarse, y ya conocéis su carácter...



ICO - PS2

PIKMIN - GAMECUBE

LUIGI´S MANSION - GAMECUBE

LA REDACCIÓN

RUBÉN J. NAVARRO
Redactor Jefe
ruben@hobbypress.es

¿Cual es el mejor juego de PS2? Ya hemos tenido "bronca" en la revista por culpa de «FFX». Que si es la mejor entrega, que si no resulta tan original como «MGS2»... el caso es que nadie se pone de acuerdo. Yo voy a aprovechar para daros mi opinión: creo que «Final Fantasy» es, por técnica y por ambientación, el mejor juego de PS2 hasta la fecha. ¡Hala!

DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Fantasía ¿final?. Este mes recibimos el primer «Final Fantasy» de nueva generación. Un juego tan impresionante a nivel técnico, que casi nos ha hecho olvidarnos de que su desarrollo es clavadito al de las tres últimas entregas para PSone. Señores de Square, ¿hasta cuándo seguirán "viviendo del cuento" con entregas que no aportan nada a esta prestigiosa saga de rol?

ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Redactor al volante... Yo he preferido "pasar" un poco del rol, y tirarme las horas al volante de juegos de velocidad como «Burnout», «Rally Championship», «Pro Rally 2002» (¡otro juego para PS2 programado en España!), y el prometedor «V-Rally 3». Vamos, que estoy pensando en meterme a piloto de carreras. Aunque, pensándolo mejor... ¡molan más las consolas!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

REPORTAJE

A la caza del "dino" junto a Turok

Aquí vais a ver cómo se las gastará este guerrero indio cazando dinosaurios en su próximo juego para todas las consolas. ¡Seguro que no habéis visto nada igual!

NOVEDAD

Spiderman ya trepa en Xbox y GC

PÁGINA 26

Le hemos pillado en nuestra "tela de araña", y os ofrecemos el mejor y más completo análisis.

GAMECUBE

Sonic y Mario llegan a GameCube

Las dos estrellas consoleras se dan cita en GC. ¡Mirad que juegos!

SUMARIO

6 El sensor

Si te mueres por saber en qué estado se encuentra el mundillo de los videojuegos, en esta sección encontrarás las opiniones más fiables y divertidas.

12 Noticias

En Hobby Consolas no se muere una mosca sin que nos enteremos, así que imaginad la cantidad de información sobre el sector que veréis aquí.

26 Big in Japan

Para enterarse de todo lo que se cuece en la cuna de los videojuegos, nada menos que contar con un corresponsal en Japón tan eficiente como éste.

39 Preestreno

Sabemos que es muy triste, pero hay que tenerlo claro: los juegos sobre los que leas en estas páginas aún tardarán un mes en salir a la venta...

60 Arcade Show

Este mes nos atrevemos a cruzar la selva del Amazonas a lomos de una potente moto de cuatro ruedas. ¡ Y sin pasar del salón recreativo!

69 Novedades

Os lo contamos todo sobre el mejor juego de rol de PS2, los combates más divertidos entre los personajes de Nintendo y el estreno del héroe de moda.

GUIA COMPLETA FINAL FANTASY X

Si queréis ser los primeros en acabar el juego sin pasar ningún secreto por alto, no os podéis perder la mejor guía.

REPORTAJE

El lado más salvaje de Sony

No os perdáis los juegos más duros que llegarán hasta PS2.

PRIMAL

THE GETAWAY

BIG IN JAPAN

Shinobi salta a PS2

El ninja más famoso de Sega arrasa en Japón, y Kagotani nos lo cuenta todo.

TODOS LOS JUEGOS

EL OTRO PERSONAJE DE «METAL GEAR 2» CREA POLÉMICA

¿Por qué no nos gusta RAIDEN?

Hideo Kojima, el "padre de la criatura", se la jugó cambiando de protagonista a la mitad de «MGS2» ¡Y tanto! La gente no se termina de acostumbrar a Raiden, y nosotros tenemos al menos cuatro razones por las que aún preferimos a Snake...

Porque es tan patoso que...
SNAKE NO LE TRAGA
Para un soldado experimentado como Snake, tener que corregir continuamente los errores de un novato tiene que ser un tostón.

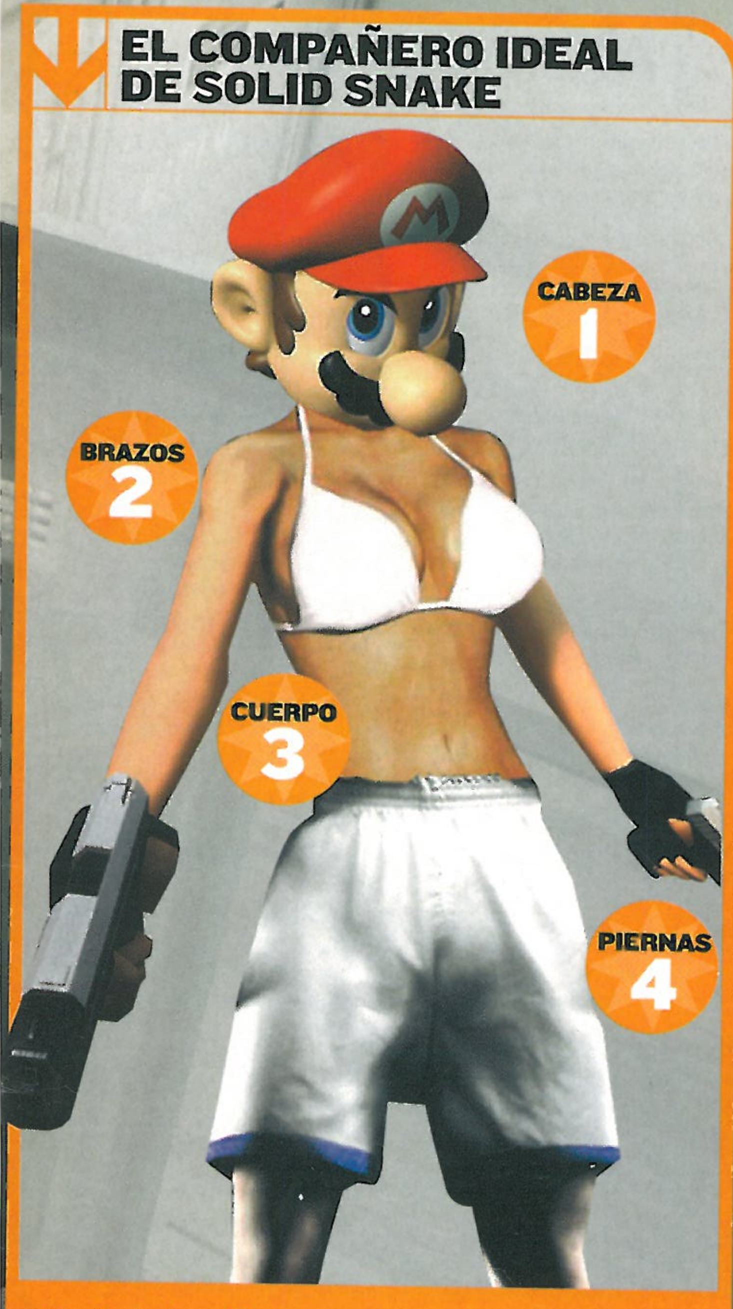
Porque durante los combates...
NO DA LA TALLA
Si no fuera porque somos nosotros, los consoleros, los que le ayudamos a manejar la katana, seguro que no sabría ni qué hacer con ella.

Psycho Mantis (Doug Stone)

Porque lleva una máscara...
COMO PSYCHO MANTIS
Se pone una máscara y ya se cree original... Cuando resulta que uno de los personajes del «Metal Gear Solid» de PlayStation ya tenía el mismo look.

Porque si nos fijamos bien...
PARECE UNA CHICA
Y no tenemos nada que objetar a que hubiera aparecido una chica en el juego, pero si querían que así fuera, ¡qué hubieran puesto una de verdad!

EL COMPAÑERO IDEAL DE SOLID SNAKE



Así debería ser el co-protagonista perfecto de «Sons of Liberty»

Ya que los creadores de «Metal Gear 2» se empeñaron en colocar un segundo personaje, a nosotros se nos han ocurrido unas ideas para sustituir al "rubiales" de Raiden. A nuestro juicio, estos son los cuatro requisitos que debería tener:

1. **EL CARISMA DE MARIO.** En cualquier juego de aventuras que se precie hace falta tener un protagonista inteligente, lleno de recursos, divertido... y ya puestos, que se haga grande al comerse una seta.
2. **LOS BRAZOS DE LARA CROFT.** Y no lo decimos porque tengan muchos músculos, sino porque le permiten trepar, resolver puzzles, nadar... y por supuesto liarse a tiros si la situación lo requiere.
3. **EL CUERPO DE TINA, DE «DOA3».** Vale, no es imprescindible contar con una buena "delantera", pero ya que le ponen aspecto de chica, siempre será mejor que esté bien dotada, ¿no creéis?
4. **LAS PIERNAS DE UN FUTBOLISTA DE «PRO EVOLUTION».** Si estos jugadores han aguantado tantos partidos seguidos en nuestra redacción... qué no serán capaces de hacer en una aventura.

SUBEN

▲ **EL ROL EN PS2,** que nos tenía hasta ahora sin un gran juegazo, y por fin nos ha dado la alegría del año con el lanzamiento de «Final Fantasy X».

▲ **PSONE,** que acaba de bajar su precio hasta los 89 euros, demostrando que aún tiene mucha diversión que ofrecer.

▲ **SPIDER-MAN** que se ha puesto de moda otra vez en todo el mundo. La película mola, pero el juego no se queda atrás.

▲ **LOS RALLIES.** Este género va a recibir antes de que acabe el verano 4 nuevos bombazos, entre ellos «Colin McRae 3.0».

▼ **GAME BOY COLOR,** que está recibiendo cada vez menos lanzamientos, mientras en su hermana mayor (GBA) no hacen más que multiplicarse.

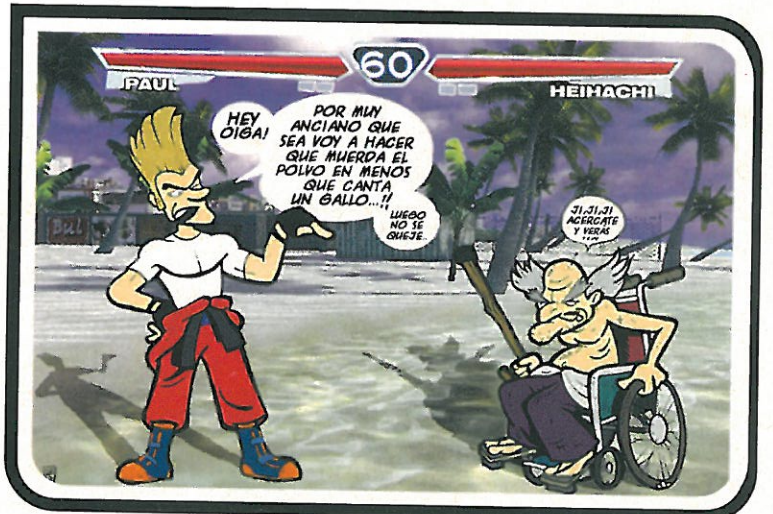
▼ **LA SAGA FIFA,** cuyas últimas entregas para PSone se están valiendo casi exclusivamente del atractivo de su licencia para justificar su salida.

▼ **LOS JUEGOS DE PC** que este mes han sido convertidos para consola («Soldier of Fortune», «Giants» y «Deus EX»), que llegan tarde y con una calidad sólo correcta.

▼ **LAS CONSOLAS** que se venden sin tarjeta ni juego incluido. Nintendo y Microsoft, a ver si se estiran con unas demos...

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com

MOLA

Molaría que se casasen Solid Snake y Lara Croft. Así su primer hijo se llamaría Solid Croft o Lara Snake...

Pues también molaría que se casasen Lara Croft y nuestro director Manuel del Campo, así tendríamos a Manolo Croft o a Lara del Campo, ¿no?

@ La historia y el argumento del «Pro Evolution Soccer»: Fútbol y más fútbol. ¡Mola!

Sí, yo ya voy por la fase siete, esa en la que te enfrentas a un enemigo final con guantes de cuero, que pretende evitar que metas la pelota en la portería.

@ Que mi madre se quede flipada viendo la intro de «Gran Turismo 3», y cuando acabe, diga: "Ah, ¿pero era un videojuego de ésos?"

Pues aprovecha y coméntale lo buenas que son las intros en las demás consolas... a ver si se estira un poco y te regala las otras que te faltan.

@ El «Star Wars: Rogue Leader»: ¡Es lo más parecido que hay a estar dentro de una nave en medio del espacio!

Tienes razón, pero para tener esa sensación de "vuelo", es aún mejor tomarte cuatro platos de fabada sin respirar. ¡Terminarás viendo a Yoda!

@ Las contestaciones que dais en esta sección, seguro que no dormís pensando en qué respondernos.

No te creas, lo que pasa es que mantenemos aquí a un redactor castigado hasta que se le ocurra algo gracioso.

@ Que mi habitación esté forrada de tías buenas, gracias a vosotros.

De nada colega, es que ya sabes que como nos sobran hemos decidido compartirlas con nuestros lectores. ¡Qué generosos!

NO MOLA

Que PlayStation 2 sea negra porque, bueno, no sé, no se ve a oscuras y tal.

Sí pero pronto saldrá un kit de desarrollo "titan-linux" para que todos la pintéis de vuestro color favorito.

El aparato que le han puesto a Mario en la espalda para su próximo juego. ¡¡Se resentirá del lumbago!!

Eso si no se vuelve reumático, porque encima el aparato está lleno de agua y con tanta humedad, ya sabes...

Que se me haya caído la PlayStation 2 de la estantería y se haya hecho cachitos...

Pues mira, te haces a la idea de que te has comprado un puzzle y ya tienes pasatiempo para entretenerte un rato.

Que en Hobby Consolas no haya redactoras (lo digo por las fotos).

Al principio intentamos meter algunas en la revista... pero se peleaban por jugar al juego de Barbie y al de Britney Spears.

@ Que no pueda ir como Tidus, de «FFX», con lo que ligaría con ese pelo...

Sí, porque con esa manía que tenías antes de imitar el look del Profesor Fesor de «Luigi's Mansion», ¡es normal que no ligaras!

@ El tamaño de los discos de GameCube, porque no hago más que perderlos.

Nosotros hemos comprado un palo de esos que se usan para trinchar los pollos y así no se traspapelan. ¡Si es que hay que tener más imaginación!

@ Estar escribiendo esto mientras Snake me apunta con una pistola. ¡Es que él también quiere una gorra...!

¿A ti también te lo ha hecho? ¡Aquí estuvo la semana pasada para hacernos lo mismo y le tuvimos que dar 100 gorras!

@ ¡Que seáis los mejores y todavía no lo sepáis!

Menos mal que siempre estáis vosotros para recordárnoslo...

→ Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Victor Manuel Sánchez Vera, Hayach Ahmed Lahse, Iñigo Rey, José Balbino, Joan Serra Guixa, Takai, Juan Di RB, Fran del Águila, Alejandro Platero, y un e-mail anónimo.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

Con la bajada de precios, ¿Xbox es la mejor consola?

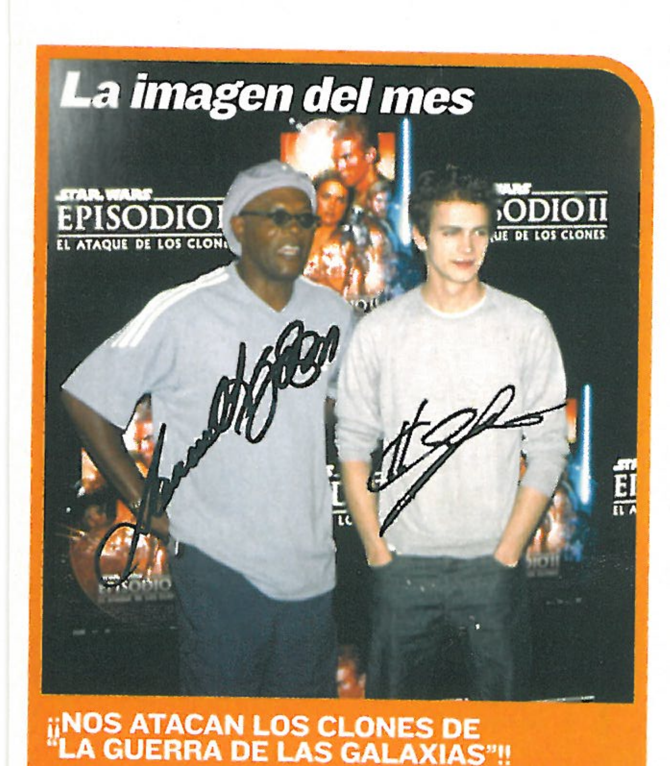
Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

Su precio no se diferencia mucho del que tiene PlayStation 2, y creo que la gente va a confiar más en Sony que en Microsoft. Además, en su lucha con GameCube también saldrá victoriosa PlayStation 2, ya que lo que hace buena a una consola es su catálogo de juegos, y en eso no la gana ninguna.

(Oliver Ramírez)

Y PARA EL MES QUE VIENE: Y VOSOTROS, ¿QUÉ PENSÁIS DE

La imagen del mes



¡¡NOS ATACAN LOS CLONES DE "LA GUERRA DE LAS GALAXIAS"!!

En cuanto supimos que Anakin Skywalker (Hayden Christensen) y el maestro Jedi Mace Windu (Samuel L. Jackson) habían viajado desde Coruscant hasta nuestro país, para presentar la última entrega de la saga galáctica, nos ajustamos el sable láser al cinto y nos lanzamos a cazar su foto (y sus autógrafos) para ver si así la Fuerza acompañaba a nuestros lectores. ¡Y aquí los tenéis!

Lo que dice la prensa...

El País, Suplemento Ciberpaís, 18 de abril de 2002
Sección Ocio, comentario sobre «Final Fantasy X»
Según el redactor, "«Final Fantasy» sentó las bases para el género action RPG, algo así como la visión japonesa de los juegos de rol."

The New York Times, 12 de mayo de 2002
Eugene Provenzo, profesor de la Universidad de Miami
"Los videojuegos violentos para adultos equivalen a la lectura bajo las sábanas de los niños. Satisfacen la necesidad de ser traviesos, de explorar las cosas prohibidas sin tener que hacerlas en la realidad."

LA POLÉMICA DEL MES

¿Ha tocado ya techo PlayStation 2?

Después de juegazos como «MGS2» y «FFX», nuestros colaboradores se preguntan si PS2 aún puede ofrecer o no más juegos revolucionarios.

Sí

Miguel Ángel Sánchez
Colaborador de Hobby Consolas

PS2 muestra su agotamiento

La consola mejor establecida en el mercado está en la cuerda floja. No sólo tiene que competir con dos rivales más "cachas" que ella (GameCube y Xbox), sino que ha quemado rápidamente sus cartuchos. Porque después de juegos como «MGS2», «FFX» o «GT3», ¿qué puede ofrecer? Ahora mismo, no tiene ningún título en preparación que prometa maravillas técnicas, sólo un par de juegos interesantes («Getaway» o «Primal» por ejemplo), y la típica "ristra" de segundas partes. Las comparaciones son odiosas, pero ahí están: un juego "primerizo" como «Rogue Leader» le da sopas con honda al catálogo de PS2. Y si «Medal of Honor» os impresiona, es que no habéis visto la versión de PC. ¿Dónde está toda la potencia de PS2?

PS2 no puede innovar mucho más, y tantas secuelas -todas iguales- ya cansan. «MGS2» ha sido el techo de PS2... y ahora viene la cuesta abajo.

No

Sergio Martín
Colaborador de Hobby Consolas

Queda mucho por descubrir

La experiencia me dice que para sacar el máximo rendimiento de una consola hace falta talento, práctica y, sobre todo, tiempo, y a las pruebas me remito. Cuando salió la magnífica conversión de «Street Fighter II» para SNES mucha gente pensó que ya no se podía sacar más jugo a su hardware de 16 bits. Y fijaos en los juegos que fueron llegando más tarde: «Starwing», los «DKC», «Killer Instinct»... Y así podríamos citar ejemplos similares en las demás consolas, incluyendo las portátiles. Sí, estoy de acuerdo en que títulos como «GT3», «MGS2» o «FFX» han supuesto toda una revolución técnica en PS2, pero de lo que también estoy convencido es que dentro de un par de años estos mismos juegos nos parecerán algo desfasados en PS2.

Aprovechar a fondo el hardware de una consola lleva su tiempo, y los programadores aún no han podido exprimir a tope el potencial de PS2.

■ Siento ser pesimista, pero temo que por mucho que rebajen el precio de una consola, si no resulta atractiva al público (que no necesariamente mala) no va a tener éxito, y si no mirad a DC.
(Jachi)

■ Creo que una consola puede ser buena independientemente del precio que tenga. Sin embargo, lo que está claro, y eso no se puede negar, es que el precio también termina influyendo en la gente a la hora de comprar una u otra. Pero, de todas formas, si una consola es buena, lo seguirá siendo tenga el precio que tenga. Vamos, que aunque sea más barata, seguirá siendo igual de grande...
(Vicente García Marín)

■ Yo creo que Xbox ya era la mejor consola de todas antes de la bajada de precio, y ahora lo que hemos ganado es que esté al alcance de todos, porque antes aunque sabías que era la más potente, te lo pensabas por el precio. ¡Voy a bajar ahora mismo a comprarme el «Halo» y el «Dead or Alive 3»!
(José Sáez Moreno)

■ Microsoft se confió demasiado al creer que podría vender tantas consolas como pensaba a ese precio tan alto. Y no creo que por la rebaja Xbox vaya a ser de repente la mejor, pero probablemente sí que venderá más consolas, aunque ya no es seguro que Xbox vaya a poseer el mejor catálogo de juegos.
(Sergio Esparcia García)

¿LOS PRIMEROS JUEGOS DE GAMECUBE?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

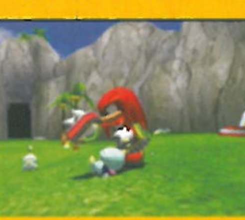
EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE MAYO — DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Star Wars: Rogue Leader	(GC)	-	1
2	Virtua Fighter 4	(PS2)	-	1
3	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS2)	2	10
4	Metal Gear Solid 2	(PS2)	1	3
5	Luigi´s Mansion	(GC)	-	1
6	Pro Evolution Soccer	(PS2)	8	6
7	GTA III	(PS2)	5	6
8	Sonic Adventure 2	(GC)	-	1
9	Tekken Tag Tour. (Platinum)	(PS2)	6	3
10	Golden Sun	(GBA)	3	2

Star Wars: Rogue Leader
El imperio tiene los días contados. Los usuarios de GameCube se han lanzado como locos a sus naves de combate, y ahora acompañan a Luke Skywalker y a Wedge Antilles en las batallas más espectaculares de "Star Wars".

VIRTUA FIGHTER 4
El juego de lucha en 3D más veterano de la historia arrasa entre los usuarios de PS2. ¿Será por su irresistible estilo de combate, o por que cuenta con un apartado técnico de los que quitan el hipo?



SONIC ADVENTURE 2
¿La mascota de Sega en una consola de Nintendo? Pues sí, y además lo está haciendo pero que muy bien en este plataformas.

Por consolas

PS2
1 Virtua Fighter 4
2 GT3 (Platinum)
3 Metal Gear Solid 2
4 C. Dual Shock 2 Sony
5 Pro Evolution Soccer

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 Final Fantasy VI
3 Final Fantasy IX (Platinum)
4 Mundial FIFA 2002
5 Harry Potter
3 Zelda: O. of Seasons

XBOX
1 Halo
2 International Superstar Soccer 2
3 Dead or Alive
4 Project Gotham Racing
5 Wreckless

GB COLOR
1 Pokémon Cristal
2 Harry Potter
3 Zelda: Oracle of Ages
4 Zelda: O. of Seasons
5 Monstruos, S.A.

GB ADVANCE
1 Golden Sun
2 Super Mario Advance 2
3 Wario Land 4
4 Mario Kart S. Circuit
5 Harry Potter

DREAMCAST
1 Tony Hawk 2
2 Spider-man
3 NBA 2K2
4 Sega Rally 2
5 Dino Crisis

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 1 al 15 de Mayo — Datos cedidos por Games Chart

1 Nechu Professional Baseball (PS2)
2 Kingdom Hearts (PS2)
3 One Piece Ground Battle 2 (PS)
4 Super Robot Taisen Impact (PS2)
5 Neon Genesis Evangelion (DC)
6 Armored Core 3 (PS2)
7 Fire Emblem: Sealed Sword (GBA)
8 Tekken 4 (PS2)
9 Nobunaga's Ambition Ranseiki (PS2)
10 Azumanga Donjara King (PSone)

En EE.UU.

Del 1 al 15 de Mayo — Datos cedidos por Games Chart

1 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)
2 Project Gotham Racing (PS2)
3 Grand Theft Auto 3 (PS2)
4 Star Wars: Rogue Leader (GC)
5 Halo (XBOX)
6 Dead or Alive 3 (XBOX)
7 Gran Turismo 3 (PS2)
8 Harry Potter & The Sorcerers Stone (GBC)
9 Madden NFL 2002 (PS2)
10 Monsters, Inc. (PSone)

En Gran Bretaña

Del 1 al 15 de Mayo — Datos cedidos por MCV

1 2002 FIFA World Cup (PS2)
2 Star Wars: Rogue Leader (GC)
3 Luigi's Mansion (GC)
4 Halo (XBOX)
5 Virtua Fighter 4 (PS2)
6 Tony Hawk's Pro Skater 3 (XBOX)
7 Gran Turismo 3 (PS2)
8 Sonic Adventure 2 Battle (GC)
9 LMA Manager 2002 (PS2)
10 Super Monkey Ball (GC)

KINGDOM HEARTS
Los personajes de Disney se han animado a protagonizar un juego de rol en toda regla, y por lo bien que se vende en tierras japonesas, les ha debido quedar redondo.

METAL GEAR SOLID 2
El bueno de Solid Snake sigue siendo el preferido de los usuarios al otro lado del charco, y no es para menos. ¡Con tanto realismo es muy fácil viciarse a la consola!

2002 FIFA WORLD CUP
Por lo visto, los ingleses están entrenando muy duro para intentar ganar el próximo Mundial de Corea y Japón. ¡A ver si nuestra selección hace lo propio y les da una tunda!

La cifra

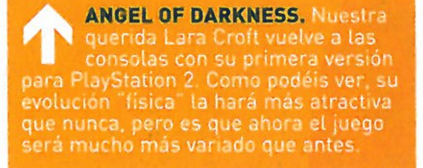
650.000 ES EL NÚMERO DE PS2 QUE SE HAN VENDIDO HASTA LA FECHA EN NUESTRO PAÍS... ¡Y LAS QUE QUEDAN!

ADELANTO FERIA–LOS ANGELES

¡Vaya bombazos que van a salir en el E3 de este año!

Nuestro enviado especial ya está en Los Angeles dispuesto a traeros todas las novedades que se están presentando en la mayor feria del mundo. Para que os vayáis comiendo las uñas pensando en el reportaje del mes que viene, aquí va un adelanto.

FINAL FANTASY XI: ¡Menuda suerte tiene nuestro corresponsal! Aquí acaba de llegar «FFX», y él ya estará jugando por Internet con la siguiente entrega...



ANGEL OF DARKNESS. Nuestra querida Lara Croft vuelve a las consolas con su primera versión para PlayStation 2. Como podéis ver, su evolución "física" la hará más atractiva que nunca, pero es que ahora el juego será mucho más variado que antes.

Los días 22 al 24 de mayo se celebra en Los Angeles la feria más importante en el mundo de las consolas, que este año se presenta súper interesante por la gran rivalidad que hay entre las tres consolas de nueva generación: PS2, GameCube y Xbox.

Entre los más de 1.000 títulos que presentarán las más de 50 compañías presentes, estarán los siguientes:

Para PS2, destacan «Auto Modellista» (un simulador de conducción con gráficos de dibujos animados), «Turok Evolution», «Dino Stalker» (la tercera parte de «Dino Crisis»), «Kingdom Hearts», los juegos del Episodio II de "Star Wars", «Onimusha 2», «Tekken 4»... y por supuesto, el primer RPG masivo online para PS2: «Final Fantasy XI». ¡Seguro que Rubén ya lo está jugando! En cuanto a GameCube, habrá que estar atentos a juegos como «Starfox Adventure» o «Donkey Kong Racing», mien-

PACK–ESPAÑA

Tu PS2, con «FFX»

Ya puedes comprar tu PlayStation 2 junto a «FFX» por sólo 319,95€

Después del éxito del pack que incluía «MGS2» junto a PS2, Sony España nos ha dado otra alegría al confirmar que va a vender nuevo pack que trae una PlayStation 2 y un «Final Fantasy X». El precio de esta oferta es casi irresistible: 319,95 euros, nada menos que 50 euros menos que si compraseis la consola y el juego por separado, pero hay que tener en cuenta que no se incluye el DVD extra que viene con el juego normal.

NOTICIAS BREVES

«HALO» BATE RÉCORDS DE VENTAS
Este shoot'em up subjetivo no sólo ha cosechado éxitos de crítica, también es el juego de nueva generación que más rápido se ha vendido. En total, ha alcanzado un millón de unidades en todo el mundo en tan sólo cuatro meses.

MAX SE METE A ACTOR
Haced hueco en la agenda para un nuevo film basado en un videojuego de éxito: «Max Payne». Por el momento no se sabe el protagonista, pero el director será Bob Weinstein (co-productor de las películas de "El Señor de los Anillos").

STAR WARS CLONE WARS: Se presentarán varios juegos basados en el recién estrenado Episodio II de "Star Wars".

PANZER DRAGOON ORTA: Este shoot'em up con tintes de RPG para Xbox está alucinando a la prensa internacional.

COLIN MCRAE 3.0: Codemasters ya tiene lista la primera aparición de este increíble juego de rallies para PS2.

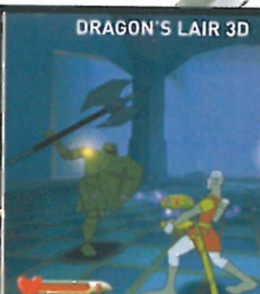
SOUL CALIBUR 2: Habrá versiones de este juego para todas las 128 bits.

FINAL FANTASY XI: Todos estamos deseando ver cómo será esta nueva creación de los genios de Square, que por vez primera van a llevar su mítica saga «Final Fantasy» al terreno de los juegos por Internet. ¡Será genial!

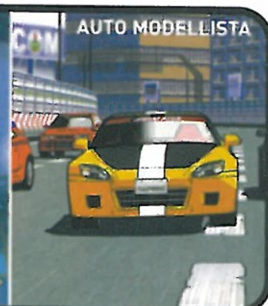
tras que Xbox va a recibir títulos del calibre de «Lords of the Ring», «Morrowind», «House of the Dead 3», o el impresionante «Panzer Dragoon Orta», tercera parte de la genial saga procedente de Saturn.

Pero la lista no acaba ahí: juegos como «Indiana Jones», «Colin McRae 3.0», «Harry Potter and the Chamber of Secrets», los juegos de «El Señor de los Anillos, Soul Calibur 2»... ¿Será el 2002 el mejor E3 de la historia?

KINGDOM HEARTS



DRAGON'S LAIR 3D



AUTO MODELLISTA

¡VIVAN LOS DIBUJOS! Por la cantidad de títulos presentados de este tipo, sin duda, los protagonistas del E3 serán los juegos con gráficos que imitan el estilo de los dibujos animados.

«TIME CRISIS 3», EN DESARROLLO

Namco está programando ya la tercera parte del juego de pistola más prestigioso de la historia, «Time Crisis 3», que primero saldrá para arcade, y a finales de año en PS2.

LLEGA EL JUEGO "40.000" PARA PS2

No nos referimos al extenso catálogo de la consola de Sony, sino a «Warhammer 40.000», un título basado en el juego de estrategia de tablero del mismo nombre, que lanzará THQ para PS2 en pocos meses.

HE-MAN ARRASARÁ EN LA NUEVA GENERACIÓN

Ahora que está de moda las series antiguas en las nuevas consolas, va a llegar a todas las 128 bits un juego basado en los personajes de la famosa serie de TV "Los Masters del Universo". ¡Por el poder de Grayskuuuuull!

OFERTA-ESPAÑA

Una oferta irresistible

Sony convierte a PSone en la consola más barata del mercado al bajar su precio hasta los 89 €.

Por si su catálogo de más de 1.000 juegos y su inmensa popularidad no fueran suficientes, Sony ha decidido darle un nuevo impulso a su PSone. Así que, desde ya mismo, esta consola puede adquirirse por sólo 89 € (30 € menos que antes), con lanzamientos como «Final Fantasy VI», «V» , y «VI», o el próximo «Lilo & Stitch». Además, coincidiendo con la bajada de precios, se acaba de poner a la venta la pantalla LCD oficial, que nos permite jugar con nuestra PSone en cualquier parte, y que cuesta 199 € (poco más de 30.000 ptas). Vamos, que PSone está viviendo una segunda juventud.

GANADORES MARZO

CONCURSO XBOX

CONSOLA XBOX + 3 JUEGOS

Diego Río Arce	Madrid

POLOS EXCLUSIVOS XBOX

Miguel A. Vicente Querol	Albacete
Oscar Carrillo Salvador	Alicante
Julián J. Romero Tur	Alicante
Sergi Martínez Peiro	Barcelona
Cristian Artero Herrero	Barcelona
Manuel Jiménez Carbellido	Cádiz
Iván López Bermúdez	Cádiz
Luis I. Martínez González	Ceuta
Pedro Serrano Marin	Granada
Isauro González Díaz	Lugo
Luis M. Santano Caballero	Madrid
Daniel Martínez Montejo	Madrid
David Núñez Llamazares	Madrid
Juan C. Tamayo Villanueva	Madrid
Bernardino Pavón Rodríguez	Madrid
Oscar Colomo Alvarez	Madrid
Germán Zango Casado	Madrid
Miguel A. Pérez Gutiérrez	Málaga
David Ortíz García	Sevilla
Antonio J. Bonilla Padilla	Valencia
Víctor Puchalt Sánchez	Valencia
David Herrero Aparicio	Valencia
Daniel V. Ochando García	Valencia
Carlos Nieves Andrés	Valencia
Jorge Vizarraga Jiménez	Zaragoza

CONCURSO ACE COMBAT

GAFAS OLYMPUS

David Gumiel De La Rasilla	Asturias

JUEGOS ACE COMBAT (PS2)

Carlos Busto Capeans	A Coruña
Gustavo Moya López	Almería
Aleix Señis López	Barcelona
Jonathan Domínguez Cabello	Barcelona
Daniel Alvarez Lugea	Barcelona
Juan M. Acosta Almansa	Huelva
David Fernández Rodríguez	Huelva
Jose L. Lozano Maldonado	Málaga
Raúl Morilla Gallardo	Sevilla
Carlos Muñoz Cerecelo	Sevilla

LANZAMIENTOS – JAPÓN

Llegan las secuelas "de 5 estrellas"

Varias compañías japonesas han hecho públicas varias secuelas muy esperadas, ¡y una enorme sorpresa!

Hay meses que parece que las compañías se pusieran de acuerdo para dar a conocer sus próximos bombazos, y éste es uno de ellos. Y es que, aunque no han mostrado ninguna pantalla ni apenas información sobre dichos títulos, se puede decir que los próximos juegos que van a desarrollar Konami y Namco son mucho más que apetitosos: seguro que serán auténticos juegazos.

Para empezar, el plato fuerte: ¡«Metal Gear Solid Substance» para PlayStation 2 y Xbox! Todavía no se sabe ni cuándo saldrá, ni siquiera qué tipo de juego será (por ahora se especula con que se trate de algún tipo de juego online), pero en cuanto lo averigüemos os lo contaremos.

Y esto no es todo, también han sido confirmados los próximos lanzamientos de «Silent Hill 3», «Zone of the Enders 2», «Time Crisis III» y el traslado de la mítica serie «Contra» (en Europa conocida como «Probotector»), el clásico de NES, todos ellos para PlayStation 2.

Por último, los usuarios de GameCube estarán contentos de saber que la serie «Winning Eleven» (o sea, los famosos juegos de fútbol «Pro Evolution Soccer») llegarán a su consola a partir de la próxima entrega del juego.

¿«METAL GEAR SUBSTANCE»? Konami nos ha sorprendido a todos con el anuncio de un nuevo juego, con Snake como protagonista, para PS2 y Xbox, pero aún no se ha explicado nada sobre él.

CONTRA Y PRO EVOLUTION. El juego de acción «Contra» salió en las consolas de 8 y 16 bits (hasta hubo una versión para PS), y en Europa se llamó «Probotector». A su lado tenéis «Pro Evolution» que saldrá en GameCube.

LANZAMIENTO PS2–ESPAÑA

¿Que qué es Matrix? ¡Un juego!

Será mejor que vayáis tomando la píldora roja, porque pronto vais a entrar en "The Matrix" con vuestra consola.

Hace unos meses os contábamos que estaba en desarrollo un juego, que saldrá para todas las consolas de nueva generación, basado en la famosa película "The Matrix". Pues bien, el equipo que está programándolo, Shiny Entertainment, al final no ha sido comprado por Microsoft (como apuntaban algunos rumores en las últimas semanas), sino por la compañía francesa Infogrames. Y aunque aún es imposible mostraros imágenes del juego, sí que os podemos contar que ofrecerá acción de la buena, y reflejará fielmente el universo de Matrix, de lo cual se está encargando el famoso programador Dave Perry, responsable de juegos como «Earthworm Jim» o «MDK», y que continúa al frente del equipo de desarrollo.

THE MATRIX. Es posible que el argumento del juego esté basado en la segunda película, "The Matrix Reloaded".

No imites a Kobe Bryant.
¡Sé Kobe Bryant!

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

CONVERSIÓN–GAME CUBE

Tu misión es salvar al consolero... ¿Ryan?

El genial shoot'em up subjetivo ‹Medal of Honor: Frontline› de PS2 será convertido durante los próximos meses a GameCube.

Poned una marca bien grande en vuestra agenda para cuando llegue el último mes de este año, porque se ha confirmado una conversión, para la nueva consola de Nintendo, del flamante shoot'em up subjetivo de Electronic Arts «Medal of Honor: Frontline». Este juegazo, que por si no lo sabéis está "apadrinado" por Steven Spielberg (por aquello de su relación con la película "Salvar al soldado Ryan"), mantendrá en su conversión toda la genial ambientación de la II Guerra Mundial que ha conseguido imprimir en las 15 misiones que ya hemos podido jugar en la versión para PlayStation 2.

Pero es que además, los programadores se han propuesto mejorar a nivel técnico ciertos detalles gráficos para hacerlo aún más realista, de forma que los soldados serán aún más inteligentes, y los escenarios se verán con un nivel de detalle más elevado. Por supuesto, su excepcional variedad y el enorme realismo de las misiones serán la seña de identidad del juego, con fases tan alucinantes como la del desembarco de Normandía.

LOS PANZER NAZIS volverán a aparecer en esta versión para GameCube del sensacional shoot'em up que tenéis comentado este mismo número en su versión de PlayStation 2. ¡Ánimo, y no perdáis de vista vuestro escuadrón!

MEDAL OF HONOR GC: El realismo de la ambientación de este juego es impresionante.

SUBASTA–EUROPA

Mamá, ¡quiero tener el modelito de Lara Croft!

Eidos vendió en una subasta el traje real de Lara a beneficio de Unicef por un valor de 7.000 €.

La organización UNICEF, encargada de la protección de los derechos de los niños en todo el mundo, y Eidos, la compañía programadora de la famosa saga «Tomb Raider», realizaron hace unas semanas una original subasta, mediante la cual se ponía a disposición de los participantes la valiosa ropa que utilizó Nell McAndrew para encarnar a Lara Croft. El paquete incluía la camiseta, los pantalones, gafas de sol, guantes, dos réplicas de sus pistolas con las cartucheras, un par de calcetines y un certificado de autenticidad de Eidos.

Por supuesto, para garantizar la seriedad de la subasta, sólo se permitió participar a varias personas aprobadas previamente por Eidos. Al final fue un tal Paul Lai el que se llevó el gato al agua, por 7.069 €. ¡A lo mejor se creía que la modelo venía incluida!

NELL MCANDREW fue la segunda de las -hasta ahora- cinco chicas de carne y hueso que se han enfundado el ajustado traje de Lara Croft a lo largo de los años. Ya sabéis, es la que acabó en el Playboy...

INTERNET ON LINE

Sega se vuelca con el juego online

Sega ha declarado que va a sacar juegos online para todas las consolas de nueva generación: los primeros serán «Phantasy Star Online I y II» para GameCube, y «NFL 2K3», para Xbox.

En Japón ya hay juego por Internet

Sony ha dado el pistoletazo de salida al juego online en Japón con PS2, para lo cual ha puesto a la venta 200.000 módems de banda ancha. El juego que ha tenido el honor de inaugurar el servicio ha sido «FFXI».

Un kit alternativo de Internet con PS2

La empresa francesa zSlide va a poner a la venta en Europa un kit especial de Internet para conectarse desde ya a Internet con PS2 (webs con gráficos en 3D, efectos y vídeos, y hasta TV interactiva). zSlide cuenta con la licencia de Sony para realizar software para PS2.

Nintendo se va de la lengua... online

Por fin nos llegan datos de Nintendo sobre la futura conexión a Internet de GameCube. Por ahora ya sabemos que el juego online comenzará (en Japón y EE.UU) para finales de año, y tanto el módem como el adaptador de banda ancha, costarán unos 40 euros.

Un sistema de alquiler para Internet en PS2

Sony va a implantar un sistema de alquiler para los usuarios japoneses que no deseen conectarse muchos meses a Internet con PS2. Por unos 13 euros al mes, la compañía alquilará tanto el módem como el disco duro, con la posibilidad de devolverlos cuando se cansen de jugar en red.

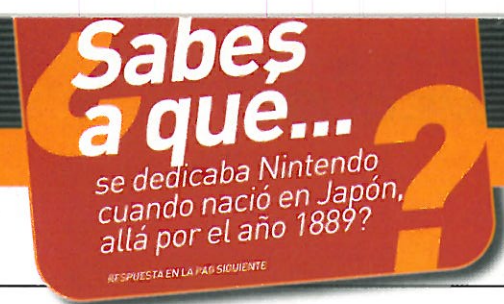
WEB DE MODA

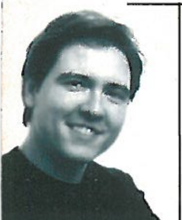
http://www.ffobsession.com/ffsgi/pics.php

¿Sabíais que Square estuvo a punto de lanzar un «FF» para N64, antes de sacar la séptima parte en PS? Pues en esta web tenéis algunas pantallas de aquella versión. Vamos, es toda una reliquia.

Si no te convence, visita:

- www.ciudadfutura.com/starwars/html/im-episodioii.html
- www.capcom.co.jp/bio_series/
- www.luigis-mansion.com/





en voz baja

por rubén j. navarro

Yum, yum, yum, qué jugosos cotilleos traigo hoy. Mis espías se han colado en Nintendo y han escuchado a unos programadores hablar de que preparan **una versión para GameCube del «Zelda Majora's Mask»**. ¡Toma vendedor de máscaras! Pero ahí no acaba la cosa, porque también escucharon que **Activision podría haber comprado Rare**, los creadores de «Perfect Dark». ¡Urg!

Una visita a la central Europea de Konami me ha permitido enterarme de **una exclusiva para GameCube**: «Eclipse», del que no se conoce ningún detalle salvo que... ¡va a ser **supervisado por el propio Kojima**, que no es poco! Pero tranquilos, que según mis noticias no saldrá hasta comienzos del 2004. Y eso que todo indica a que el "papá de Solid Snake" se ha desentendido del desarrollo de «Zone of the Enders 2».

Y luego me he ido a Sony a ver si me esclarecían los rumores que hablan de una **bajada de precio de PS2 para después del verano** y... todos me han comentado que no. ¡Serán pillos! Si yo ya lo doy casi por hecho... Respecto a la nueva **PS3, que según varias fuentes saldrá en 2005**, Sony no ha confirmado nada, pero se dice que ya no habrá que comprar juegos en las tiendas, sino que nos los bajaremos de Internet. ¿Mande?

PS3, SEGÚN LOS RUMORES, tendría ¡300 veces la potencia de PS2! Nos resulta difícil de creer, porque no hay procesadores tan rápidos. Pero con que sólo sea verdad una tercera parte... ¡mamma mía!

JUEGO EN DESARROLLO-INGLATERRA

Mira mamá, salgo por la tele... ¡Es que estoy jugando a la consola!

Estuvimos en la presentación de «Eyetoy», un conjunto de títulos para PS2 que se jugarán con una cámara de vídeo.

Como, ¿que podemos convertirnos en estrellas de la tele? Pues sí, gracias a los estudios ingleses de Sony, que a finales de año lanzarán «Eyetoy», el primer juego en el que los protagonistas seremos nosotros mismos. El juego estará compuesto por un DVD con 12 minijuegos y una cámara que se conecta a PS2 a través del puerto USB para jugar capturando nuestros movimientos.

Así, os podéis imaginar lo flipante que será vernos en la TV luchando contra karatekas virtuales, limpiando ventanas contrarreloj o tocando música contra un segundo jugador. Y lo mejor es que Sony ha confirmado que el precio será el mismo que el de los demás títulos de PS2 (unos 59 euros), y que ya se están desarrollando nuevas aplicaciones para este original periférico.

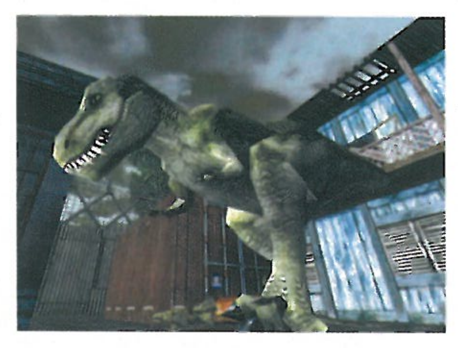
«KUNG FOO» nos invita a luchar, de forma literal, con cientos de enemigos que nos atacan por todos lados. Os aseguramos que es algo agotador...

"Hemos decidido asegurarnos de que, para jugar online con Final Fantasy XI», sólo funcionen los servidores en nuestro país. Queremos evitar que los usuarios importen el juego desde otros países, para que esperen a que llegue oficialmente a cada país."
Hironobu Sakaguchi (productor de Square)

LANZAMIENTO-INFOGRAMES

El nuevo parque de atracciones no tiene montaña rusa, ¡sino un T-Rex!

Con «Jurassic Park: Project Genesis» para PlayStation 2 y Xbox, podrás crear tu propio parque de atracciones jurásico.

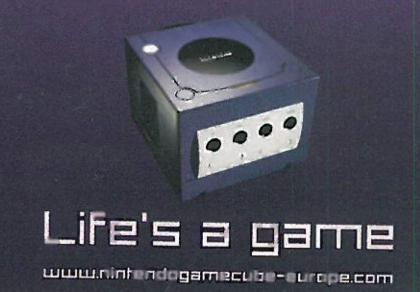


Los juegos de estrategia que tienen como objetivo crear y administrar un parque de atracciones están muy de moda entre los aficionados al género, sobre todo con juegos como la saga «Theme Park» (que salió en PS). Pues bien, si os gusta mucho el asunto, a finales de año tendréis la ocasión de crear vuestro propio Parque Jurásico, con T-Rex y velocirraptores incluidos.

Y es que en este título de Universal Interactive tendremos que esforzarnos por dirigir el parque correctamente, lo cual nos obligará a hacer frente a numerosos fenómenos de la naturaleza, así como al mal genio de algunos de estos enormes "bichos". Lo bueno del asunto es que aquí al menos no correremos el riesgo de servirles de merienda, como en la película.

NINTENDO
GAMECUBE

PIKMIN



en NES en el 87
Sus primeros juegos fueron «3D World Runner» y «Rad Racer», dos juegos de velocidad que poco tenían que ver con «Final Fantasy».

EN DESARROLLO-GAMECUBE

El Mundial lo va a ganar... ¿¿Pluto??

Los personajes más queridos de Disney van a saltar al césped con su primer juego de fútbol en GC.

Los protagonistas del próximo juego de fútbol de Konami para GameCube no serán Raúl, Rivaldo y compañía, sino Donald, Mickey, Goofy. ¿Sorprendidos? Pues así es, el juego se llamará «Disney All-Star Sports Soccer», y claro, las claves de los partidos no serán las tácticas, sino el sentido del humor, que se hará patente sobre todo en los alocados movimientos especiales de los jugadores. Está previsto que salga en verano en Japón.

ESTE JUEGO también tendrá una versión en GBA, e incluirá la opción de conectarse a GameCube mediante el cable Link.

CIFRAS DE VENTAS-DATOS MUNDIALES

¡Consolas como churros!

Sony ha hecho públicos los datos de ventas de sus dos consolas, con las que está batiendo récords en el mercado de los videojuegos.

Mientras en estos momentos se está produciendo una auténtica batalla de bajada de precios entre Nintendo, Sony y Microsoft en todo el mundo (salvo en el caso de PS2 en Europa por ahora...), los chicos de Sony han aprovechado para sacar a la luz sus cifras de ventas actuales. Según estas cifras, por el momento Sony ya ha alcanzado los 30 millones de PlayStation 2 vendidas en todo el mundo, de las cuales 11,3 millones corresponden a América del Norte, 9.9 millones a Japón y los 8.8 millones restantes corresponderían a Europa (y otros mercados minoritarios).

Por otro lado, se han revelado cuántas PlayStation (y PSone) existen en todo el mundo... ¿Alguien se atreve a apostar por una cifra? ¡90.000.000! De momento, solo Game Boy la supera con unos 110 millones, pero el caso es que PSone continúa vendiendo...

PLAYSTATION se ha convertido (sólo por detrás de la portátil Game Boy), en la consola más vendida de la historia. ¡En España tocaríamos a dos PS por habitante!

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2 Y GAMECUBE

¿Quieres ver volar a Jango Fett en tu consola?

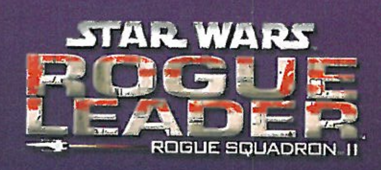
Así son las primeras pantallas de ‹Star Wars: Bounty Hunter›, el nuevo juego de acción basado en el recién estrenado Episodio II de "Star Wars", que va a llegar a PS2 y GameCube.

LOS PLANETAS que veremos son los mismos que aparecen en la película, como Kamino y Geonosis.

LA ARMADURA Mandalorian está equipada con un Jet Pack, un garfio y dos blasters de corto alcance.

Jango Fett, el cazarrecompensas más temido de toda la galaxia, no sólo hace de las suyas en el cine (¿habéis visto ya el Episodio II de Star Wars?), sino que muy pronto va a darse un paseo por las consolas de Sony y Nintendo. Y nosotros, que también somos los más molones del universo, os ofrecemos sus primeras pantallas para que veáis al padre de Boba Fett en plena faena, mientras esperamos a que el juego salga a finales de año.

El juego ofrecerá mucha acción a través de sus 18 niveles divididos en 6 mundos, donde tomaremos el papel de un mercenario que se enfrenta a políticos corruptos y otros criminales utilizando todo un arsenal de armas: lanzallamas, pistolas láser y su jet pack, que le permite volar. ¡Comienza la cacería!



Prepárate para una batalla épica en el espacio

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

LANZAMIENTO-XBOX

Sí, somos brutos, pero usamos la materia gris

‹Brute Force› será un shoot'em up en el que deberás usar a fondo el cerebro.

NUESTRO EQUIPO estará formado por 4 personajes con distintas habilidades.

LA ACCIÓN será constante, pero todo lo que hagamos afectará al argumento.

Los amantes de los juegos de acción que posean una Xbox están de enhorabuena, porque con «Brute Force» van a disponer de uno de los juegos más prometedores para los próximos meses en exclusiva para su consola. Se jugará en tercera persona, y el protagonista irá acompañado de un escuadrón de 4 personajes con distintas habilidades, cuyo control alternaremos a lo largo de los seis mundos del juego.

Pero lo más interesante es que, a medida que avancemos, nuestras decisiones e interactuaciones entre los personajes afectarán a su desarrollo, lo cual afectará a sus cualidades físicas y determinará cuáles se hacen más fuertes. Además, para darle gracia, habrá un modo multijugador para participar en emocionantes batallas contra otros tres amigos.

LANZAMIENTO-ESPAÑA

Mosquis, mola el skating

Los Simpsons van a participar en un juego tipo ‹Tony Hawk›.

Bart, Homer y el resto de personajes de "Los Simpsons" van a protagonizar un juego de monopatines para PS2, llamado «Simpsons Skateboarding». Estarán todos los personajes de la serie, y lugares muy conocidos como el Badulaque y la Central Nuclear. Seguro que Homer, al caerse, gritará: ¡Ouch!

◀LA GAMA DE MOVIMIENTOS será tan completa que nos permitirá hacer más de 40 acrobacias con cada personaje.

SECUELA-PS2

Edificio por aquí, aventura por acá

Ya está en desarrollo la segunda parte del RPG de PlayStation 2 ‹Dark Cloud›, que tendrá el nombre ‹Dark Chronicle›.

«Dark Cloud» fue uno de los primeros RPG para PS2, programado por Sony, y combinaba los combates en tiempo real al estilo «Zelda», con un original sistema de juego que consistía en crear y estructurar diferentes ciudades a medida que avanzaba el juego. Pues bien, los mismos programadores están a punto de traer a la "caja negra" de Sony su segunda parte. La mayor novedad estará en los gráficos, que utilizarán la popular técnica"cel shaded" (polígonos con estilo de dibujos animados), mientras que el nuevo protagonista, Yuris, se introducirá en una compleja aventura en la que, manteniendo el sistema de creación de civilizaciones de su predecesor, tendrá que viajar a través del tiempo.

LANZAMIENTOS JUNIO

	5 JUNIO	12 JUNIO	19 JUNIO	26 JUNIO
MEDAL OF HONOR FRONTLINE – PS2 (Acción)	■			
MASTER RALLY – PS2 (Velocidad)		■		
RALLY CHAMPIONSHIP – PS2 (Velocidad)		■		
ROLAND GARROS – PS2 (Deportivo)		■		
SMASH COURT TENNIS – PS2 (Deportivo)		■		
VAMPIRE NIGHT – PS2 (Acción)		■		
PRISIONERS OF WAR – PS2 (Aventura)			■	
SPIDER-MAN – PS2 (Acción)			■	
BARBARIAN – PS2 (Lucha)				■
V-RALLY 3 – PS2 (Velocidad)				■
GAUNTLET DARK LEGACY – XBOX (Aventura)		■		
SPIDERMAN – XBOX (Acción)		■		
SPY HUNTER – XBOX (Velocidad)		■		
PRISIONERS OF WAR – XBOX (Aventura)			■	
GAUNTLET DARK LEGACY – GC (Aventura)		■		
SPIDER-MAN – GC (Acción)		■		
SPY HUNTER – GC (Velocidad)		■		
LOST KINGDOMS – GC (Aventura)			■	
LILO & STITCH – PSONE (Plataformas)				■
PANZER FRONT BIS – PSONE (Arcade)				■
GREMLINS – GBA (Plataformas)		■		
SPIDER-MAN – GBA (Acción)		■		
STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES – GBA (Acción)		■		
GT ADVANCE 2 – GBA (Velocidad)			■	
ZIDANE FOOTBALL – GBA (Fútbol)			■	
LILO & STITCH – GBA (Plataformas)				■
V-RALLY 3 – GBA (Velocidad)				■
DRAGON BALL – GBC (Lucha)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante el mes de mayo. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Todas las novedades de GameCube

Novedades de GameCube. La nueva consola de Nintendo sigue siendo la estrella de Nintendo Acción. No es para menos, con juegos como «Sonic Adventure 2» , «Smash Bros. Melee», «Burnout», «Bloody Roar», «Mundial FIFA 2002»... Justo lo que hace falta para estar al día.

Reportajes. Y si queréis adelantaros, encontraréis reportajes sobre «Resident Evil» para GameCube y los juegos de «Dragon Ball» para GB. Además, un póster doble gigante de «Sonic» y «Luigi´s Mansion», nuevas pantallas de «Pokémon» para GBA... ¡¡Y los nuevos entrenadores!!

→ PLAYMANÍA

El mejor rol para PlayStation 2

Portada. La portada está dedicada al genial «Final Fantasy X», una obra maestra de los RPG que PlayManía comenta con todo detalle, además de empezar con la guía completa.

Guía coleccionable. PlayManía os ofrece la solución completa, mapas incluidos, del que para muchos ha sido el juego del año: «GTA III».

Reportajes. No te pierdas sus reportajes sobre el estreno de «Colin McRae» y sobre el film de «Resident Evil», el comentario de «Medal of Honor Frontline»... y mucho, mucho más.

→ MICROMANÍA

Micromanía, un número de cine

Reportaje Spider-Man: Las adaptaciones de las películas de moda llenan el PC de toda la magia de Hollywood. El mejor ejemplo, «Spider-Man», que este mes llega a los ordenadores. Han puesto este juego bajo la lupa de sus expertos y te contarán todo sobre la versión para Pc.

Más juegos de cine: No te pierdas el reportaje de «Tron», que 20 años después de la película vuelve en forma de juego a Pc, ni tampoco la sensacional demo jugable de «Jedi Knight II» basado en el arrasador "Episodio II".

→ COMPUTER HOY JUEGOS

Conduce tu Pc hacia la meta

Test exhaustivo. «Civilization III» ha sido sometido a un riguroso Test en 36 ordenadores diferentes. Además, en la revista encontrarás los mejores trucos para crear tu propio imperio.

Otras secciones. En la sección Trucos, los consejos infalibles para disfrutar del verano con el juego del momento: «Los Sims de Vacaciones». En Práctico te invitan a jugar por e-mail con el clásico juego de mesa «Diplomacy».

Juego Completo de Regalo. Este mes, «Rally Championship», para revivir en tu Pc toda la emoción del mundo de los rallies. La revista más práctica y divertida por sólo 2,99 euros.

→ GUÍAS PS2 PLAY MANÍA

La guía más completa para FFX

Todo sobre «FFX»: Si no quieres perderte detalle de este genial RPG, necesitas la Guía que están preparando en «Play GT»: tiene los mapas de las principales localizaciones, los enemigos, búsquedas paralelas, tableros de desarrollo de todos los personajes, las armas, y los Eones... Una guía realmente completa.

Otras guías: También podrás enterarte de todo sobre «Grandia II»,y todas las secciones habituales: Consultorio, Trucos y las Mini-Guías para guardar en la caja de tus juegos, con mención especial para títulos como «Metal Gear Solid 2».

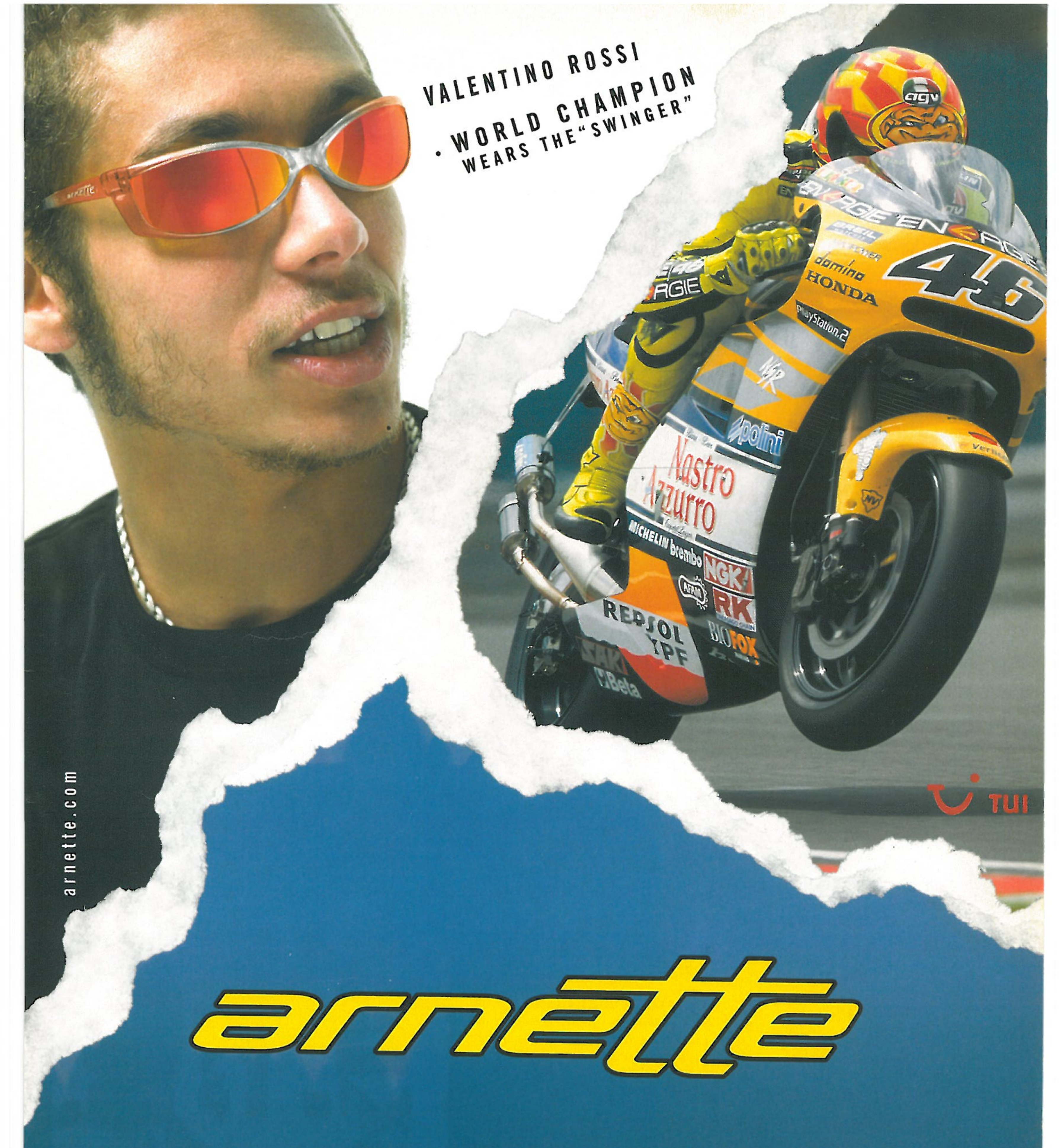
→ PC MANÍA

Elige cuál es el mejor PC del momento

Informe. Los nuevos PC vienen armados con procesadores de última generación, potentes tarjetas gráficas y un diseño de vanguardia. Pero, ¿cuál es mejor? Descúbrelo en este número.

Reportajes Publican tres comparativas sobre PDAs, programas gratuitos de edición de vídeo y servicios de registro de dominios, analizan la nueva telefonía móvil y cuentan cómo navegar a través de Internet de forma totalmente anónima.

Regalo Dan dos CD-ROMs, uno con demos, y el otro con un programa completo: «Photo FX2».


VALENTINO ROSSI
· WORLD CHAMPION
WEARS THE "SWINGER"
arnette.com
arnette

■ ACCIÓN-AVENTURA ■ SEGA ■ Lanzamiento en Japón Otoño 2002 ■ Lanzamiento en España 2003

aquí Tokio

por christophe kagotani

¡Konichi wa, colegas! Este mes me he colado en las oficinas de Sega para enseñaros en exclusiva dos de sus nuevos proyectos: «Shinobi» y «House of Dead 3». No os quejaréis ¿eh?. Pero antes voy a contaros lo que ocurre por aquí. «Final Fantasy XI» acaba de ser analizado por la revista más prestigiosa del país, Weekly Famitsu, y ha recibido una puntuación escandalosa: ¡38 puntos sobre 40 posibles! Sin embargo, el juego no termina de causar gran expectación entre los japoneses ¿por qué será?

Cambiemos de tema. Ya sabéis que la famosa feria americana del E3 acaba de comenzar, y en las semanas precedentes todas las compañías niponas han estado ultimando los preparativos. De hecho, algunas de ellas ya han confirmado la presencia en la feria de algunos de sus títulos más esperados, entre ellos «Resident Evil 0», «Metal Gear Substance», «Devil May Cry 2» y «ZOE 2». ¡Guau!

Para acabar tengo que deciros que, aunque suene un poco fuerte, me da en la nariz que Xbox tiene los días contados en mi país. Prueba de ello son las lamentables cifras de ventas que han obtenido «Halo» y «Gunvalkyrie», que han vendido 30.000 y 3.000 unidades respectivamente. Ya veremos. ¡Hasta el mes que viene!

TODA LA AVENTURA tendrá lugar en las calles de un Tokio post-apocalíptico, en el cual tan sólo quedarán unos cuantos edificios en pie tras un terrible terremoto.

EL REGRESO DEL NINJA SHINOBI

Mi visita sorpresa a la central de Sega en Japón comenzó bien: pude echar un primer vistazo a la nueva versión que están preparando del ninja más famoso de las consolas. No fue fácil, pero al final me hice con unas pantallas y bastante información.

EL ARGUMENTO
Un clan Ninja en apuros

LA HISTORIA QUE DARÁ VIDA A LA AVENTURA nos pondrá en la piel de un valeroso ninja llamado Hotsuma, que es el líder de un clan de ninjas que responde al nombre de Oboro. Este clan corre peligro de ser eliminado por un demonio que, además, se ha propuesto dominar la ciudad de Tokio, lugar donde transcurrirá toda la aventura. Sin embargo, el aspecto de la ciudad no se parecerá demasiado al que tiene en la actualidad (muy saludable, que conste) ya que un enorme terremoto la ha dejado casi hecha cenizas. ¡Casi "na"!

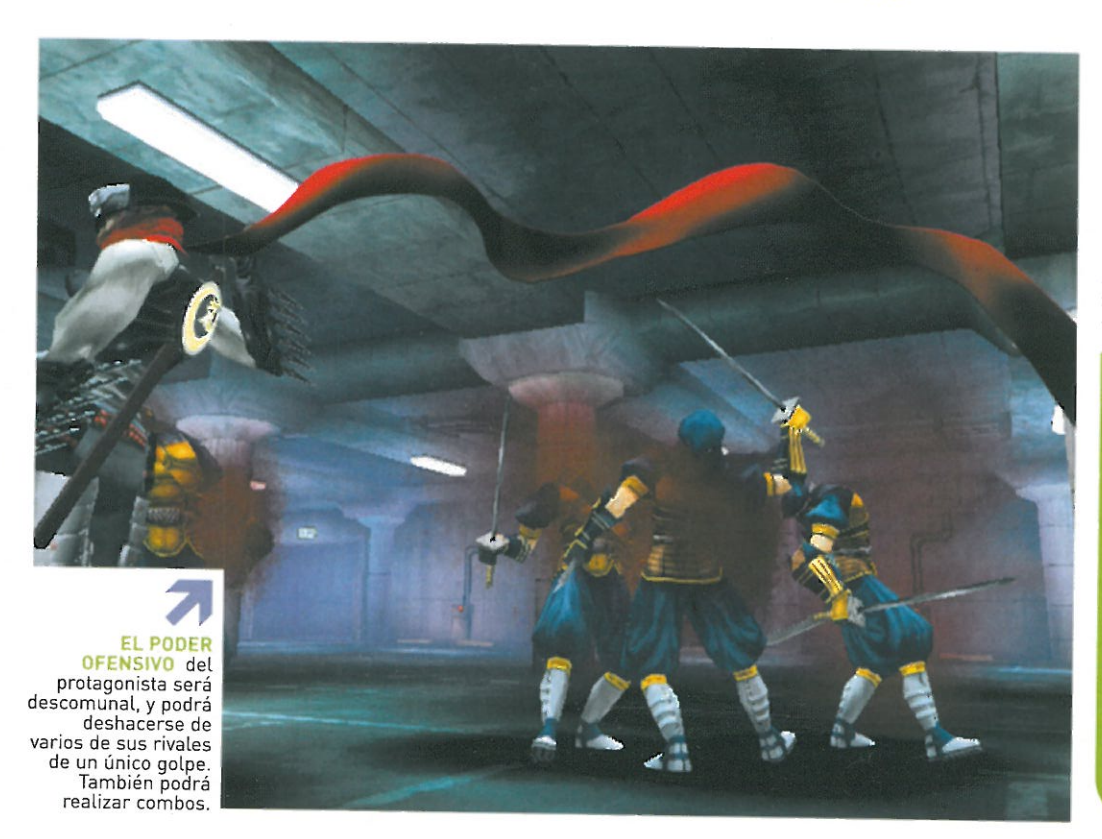
HOTSUMA tendrá que combatir contra un demonio que quiere aniquilar su clan de ninjas. Y por lo que he podido comprobar, la tarea no será fácil...

EL SISTEMA DE JUEGO

Shinobi se pasa a las 3D

POR PRIMERA EN VEZ EN TODA LA SAGA podremos movernos libremente por escenarios tridimensionales, lo que permitirá a nuestro personaje ejecutar nuevos movimientos. Todos los decorados del juego tendrán un diseño bastante intrincado, y deberemos inspeccionarlos en profundidad para descubrir los múltiples secretos y zonas ocultas que esconderán. Además, por lo que pude comprobar mientras jugaba, el control del personaje será muy simple y cómodo, y con sólo tres botones se podrán realizar un montón de acciones diferentes, como saltos o todo tipo de golpes.

«LA VERSATILIDAD DEL PERSONAJE Y SU PASO A LAS 3D SERÁN LAS DOS NOVEDADES MÁS DESTACABLES DEL NUEVO CAPÍTULO DE UNA DE LAS SAGAS MÁS FAMOSAS DE SEGA.»



EL PODER OFENSIVO del protagonista será descomunal, y podrá deshacerse de varios de sus rivales de un único golpe. También podrá realizar combos.

LOS MOVIMIENTOS

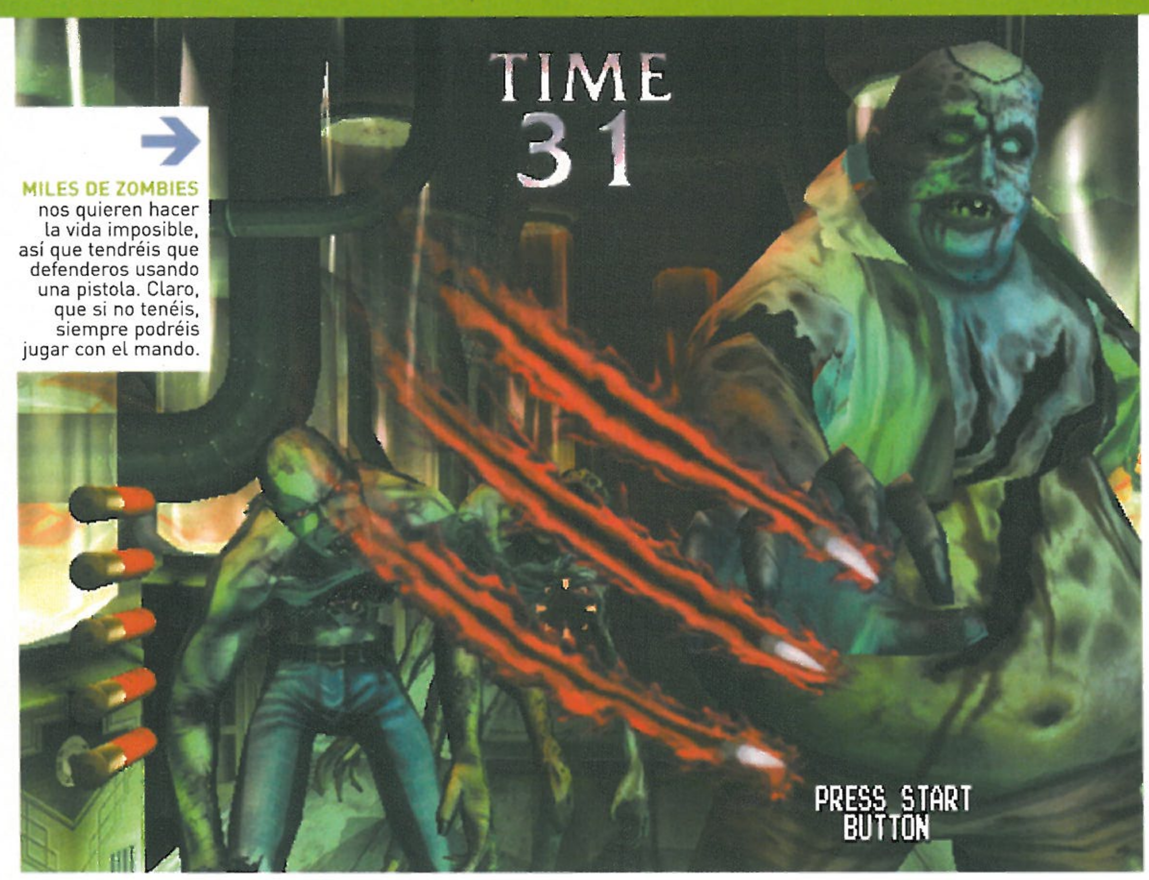
Un Ninja con recursos

UNA DE LAS COSAS QUE MÁS ME FLIPARON DEL JUEGO fue la gran variedad de acciones que podrá realizar el protagonista. En concreto, sus posibilidades de ataque serán amplísimas y katana en mano podremos liquidar a varios enemigos de una vez. Aparte de la katana el ninja también podrá emplear otras armas para fulminar a los enemigos, como shurikens, garras y otros objetos. Pero lo mejor de todo es que también será capaz de usar magia ¡para correr por las paredes o trepar por los edificios a toda pastilla, como en la película Matrix! Alucinante ¿verdad?

OS PRESENTO A SU CREADOR

NORIYOSHI OBA es el máximo responsable del nuevo episodio de Shinobi y, por lo que me dijo mientras probaba el juego, está volcado con el proyecto. Sus intenciones son claras: respetar en lo posible toda la atmósfera y "appeal" de la saga original y, al mismo tiempo, aportar nuevas ideas, movimientos y gráficos de nueva generación para adecuarse a los nuevos tiempos. Desde luego, si logra cumplir estas premisas, el juego puede terminar siendo una auténtica bomba. ¡Qué impaciencia!

■ DISPAROS ■ SEGA ■ Lanzamiento en Japón Otoño 2002 ■ Lanzamiento en España Primer trimestre 2003



MILES DE ZOMBIES nos quieren hacer la vida imposible, así que tendréis que defenderos usando una pistola. Claro, que si no tenéis, siempre podréis jugar con el mando.

¡DISPARA QUE LOS ZOMBIS HAN VUELTO!

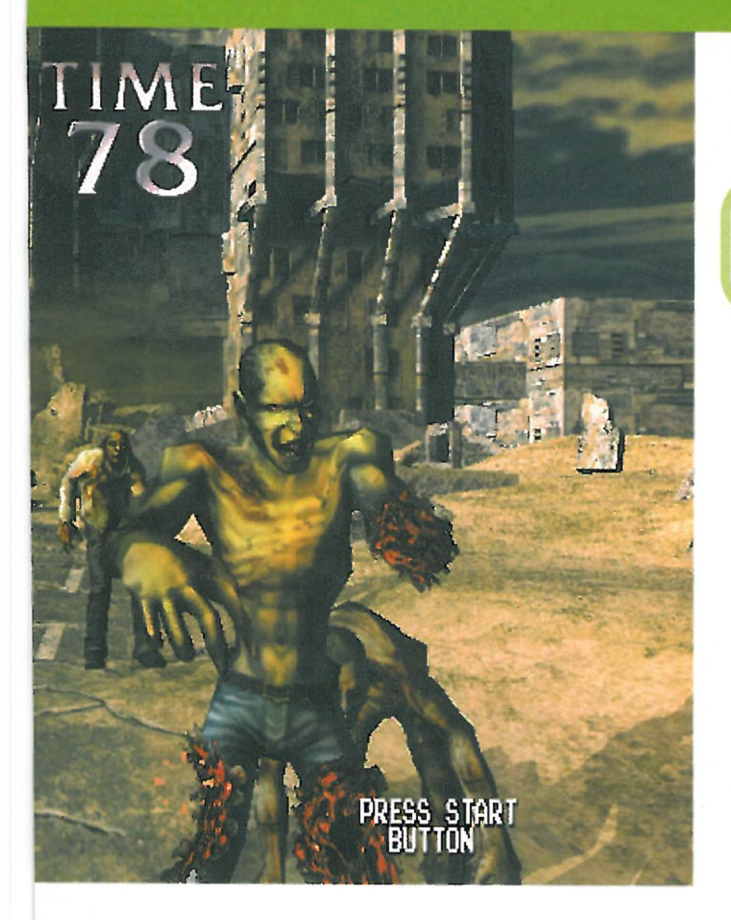
THE HOUSE OF THE DEAD 3

Una vez dentro de los estudios de Sega, también pude echarle un ojo a su último juego de "tiro al zombie", y casi me cuesta la vida, porque los programadores tenían una pinta rara y han intentado morderme. Suerte que con la pistola les mantuve a raya...

EL SISTEMA DE JUEGO

Disparos, terror y algunas decisiones

EL ESTILO DE ESTE TERRORÍFICO JUEGO PARA XBOX, por lo que he podido ver arriesgando mi vida (ejem), no cambiará respecto a anteriores entregas. Así que, por mucho miedo que os den los zombies, os tocará enfrentaros a un montón de ellos, pistola en mano, a lo largo de 10 fases. Por supuesto, al final de estas fases, os esperará un malo malísimo al que habrá que derrotar, pero contaremos con la ventaja ya habitual en este tipo de juegos de poder "engañar" a un amigo para que se pegue junto a nosotros con otra pistola. Al igual que en los anteriores juegos de la serie (ya sabéis que lleva acompañándonos desde Sega Saturn y ha pasado también por Dreamcast) en algunas ocasiones tendremos que elegir el camino a seguir, así que para "exprimirlo" habrá que jugarlo varias veces.



LOS GRÁFICOS
Unos decorados muy "modennos"

COMO AQUÍ EN JAPÓN Xbox no termina de cuajar, Sega ha decidido cambiar la estética de las anteriores entregas (oscura, realista y con escenarios góticos) para adaptarla a los gustos yanquis, porque allí la consola sí está triunfando. Así que ahora veréis escenarios más luminosos y modernos, como una planta petrolífera o un laboratorio. Vamos, que casi todo el terror recae ahora en el diseño de los zombis, que tiene muy buena pinta (aunque un zombie NUNCA tiene buena pinta). Y otro cambio es que al final no se está usando la técnica de "cel-shading" -esa que se parece al dibujo animado- como se había visto en las primeras pantallas.

LA PISTOLA
El primer arma de luz para Xbox

SE LLEVABA HABLANDO MUCHO DE ESTE JUEGO Y NUNCA SALÍA, y esto era debido a que Microsoft no había dado a Sega ninguna especificación de la pistola y, claro, como el juego está siendo diseñado para jugarlo con una, era un problema. Pero ya se han terminado los problemas, porque aunque Microsoft sigue sin enseñarnos la suya, me he enterado de que Mad Catz tiene la licencia para desarrollar periféricos para Xbox y va a hacer una también. La tenéis ahí arriba y será compatible con todos los juegos de pistola que salgan a partir de ahora, tendrá vibrador, una cruceta para movernos y funciones para autorrecarga y fuego automático.

« NO HAY MEJOR FORMA DE ACABAR CON UNA PANDILLA DE ZOMBIS QUE A TIRO LIMPIO CON UNA BUENA PISTOLA CONECTADA A UNA XBOX. BUENO, Y MEJOR AÚN SI TE AYUDA UN AMIGO. »

JUGAR A DOBLES será posible en la última entrega de «House of the Dead». Para saciar vuestra curiosidad, aquí os muestro como lucirán los dos personajes.

EL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

EL "PADRE" DE TODOS ESTOS ZOMBIS es un genio de la programación llamado Rikiya Nakagawa, que comenzó a trabajar para Sega como miembro de AM1 y que en el año 2000 formó su propio equipo de programación, al que llamó WOW Entertainment (por lo sorprendente de sus lanzamientos, se supone). Entre sus últimos trabajos también están «Sega GT» y «Get Bass 2».

Todos los secretos de «Turok Evolution», de la mano de su creador, David Dienstbier.

ESTE JUEGO TENDRÁ:

Un guerrero indio

Dinosaurios voraces

¡¡Acción total!!

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Fecha de lanzamiento: **septiembre de 2002.**
- Formato para los que sale: **PS2, Xbox, GameCube.**
- Compañía que lo está desarrollando: **Acclaim.**
- Tipo de juego: **shoot'em up en primera persona.**
- Lo más llamativo: **la espectacular ambientación.**

ASÍ SERÁ LA NUEVA ENTREGA DE «TUROK»

EMPIEZA LA CAZA DEL DINOSAURIO

En cuanto nos enteramos de que había unos cuantos dinosaurios sueltos y un indio con ganas de cargárselos, no perdimos ni un sólo segundo en ir a buscar al responsable de todo. Le encontramos en Londres, y aquí os traemos la información e imágenes que conseguimos.

Algunos fines de semana sacamos nuestro hacha de guerra, tensamos el arco y preparamos un lanzacohetes para irnos a cazar dinosaurios, cuanto más gordos mejor. Tomad nota, pues es estupendo para el stress... Llevamos haciéndolo más de seis años, desde que en 1996 Acclaim desarrolló el primer «Turok» para N64, bajo la batuta del genial David Dienstbier. Hace unos días, recibimos una jugosa invitación en exclusiva: visitar a David en la sede de Acclaim en Londres, y ser los primeros en ver en movimiento el primer «Turok» de 128 bits, «Turok Evolution», que ya está a punto de caramelo. Hasta Londres nos fuimos a encontrarnos con David Dienstbier, con su 1,80 m. de altura (y casi de anchura, parece un armario...), tan "contundente" físicamente, como simpático y amable en su trato. Y sobre todo, derrocha pasión por su trabajo: desde el principio nos aclara que **"«Turok Evolution»" va a ser, con mucha diferencia, el mejor capítulo de la serie, y seguro que también el que tenga más éxito entre los aficionados. Es más, me atrevo a decir que será el mejor juego desarrollado en toda la historia de Acclaim."** No está mal para empezar, ¿verdad?

Ciertamente, toda la saga ha sido, desde su nacimiento, buque insignia de la casa, y pese a ser - hasta ahora- patrimonio exclusivo de las consolas de Nintendo (N64 y Game Boy), para muchos es una de las mejores series de shoot'em up en primera persona (ya sabéis, acción vista a través de los ojos del personaje) que se ha hecho nunca. Ahora, este «Turok Evolution» va a salir en todas las consolas de nueva generación: PlayStation 2, Xbox y GameCube. Y por primera vez, podéis ver la imágenes definitivas de lo que será el juego en las tres versiones, entre las que apenas habrá diferencias. ▶▶

Todos los secretos de «Turok Evolution», de la mano de su creador, David Dienstbier.

LA AMBIENTACIÓN del juego va a ser espectacular, al ofrecer unos entornos llenos de vida, y con una enorme interacción sobre todas las cosas y criaturas.

DAVID DIENSTBIER, ACARICIANDO A SU SIMPÁTICA MASCOTA. No le tiró la pelota para que fuera a por ella, ¡pero consiguió que se quedara sentada toda la entrevista!

GRÁFICOS A PRUEBA... DE FRANCOTIRADOR

Para espiarte mejor...

Muchas de las armas que vamos a utilizar en «Turok Evolution» van a admitir una mira telescópica muy potente. Su principal uso lo puede imaginar cualquiera... y lo sufrirán muchos de nuestros enemigos: se verán atacados desde lejos, y no sabrán quién los está masacrando. Su otra utilidad será más sutil: con ella pondremos a prueba el motor gráfico de la consola con la que juguemos, espiando a las criaturas desde muy lejos, viendo cómo se mueven cómo viven, cómo comen, sin que sepan que los espiamos... como en un documental de La 2.

Lo que más sorprendidos nos ha dejado es que aunque es el quinto capítulo de Turok, en realidad «Turok Evolution» será una "precuela", es decir, que nos contará el principio de la historia de la saga en lugar de continuarla. Así, viviremos la aventura de Tal'Set, un guerrero de la tribu india de los Saquin que entrará en una nueva dimensión, llamada "La Tierra Perdida" y allí **"conocerá su verdadero destino: ser el primer "Turok", o "hijo de la piedra", defensor de la Tierra Perdida"**, nos explica David. En ese mundo se enfrentará a un ingente ejército de dinosaurios con inteligencia humana, al servicio del malvado Lord Tyrannus.

UN SHOOTER... MÁS AVENTURERO. Con tamaña misión a cuestas, la aventura estará servida. Nos revela David que **"como en los anteriores capítulos, muchas de las fases de la aventura de nuestro "cazador de dinosaurios" transcurrirán en medio de junglas o terrenos selváticos, pero también en templos perdidos, o incluso en bases militares ultramodernas. En estos escenarios tendremos una completa libertad para movernos y espiar o atacar a otros seres, algunos amigos, muchos indiferentes a nosotros y, sobre todo, infinidad de enemigos".** Además, y éste es un ingrediente más típico de las aventuras que de los "shooters", encontraremos personas que nos ayudarán y se comunicarán con nosotros (el juego va a contar con un buen número de diálogos, enteramente doblados al castellano). Los escenarios estarán llenos de vida y en ellos, todo tipo de animales "no hostiles" estarán " a su bola", pasando de nosotros. **"No solo tendremos enormes dinosaurios como triceratops o brontosaurios, sino también chimpancés, gacelas, loros, ranas... o incluso minúsculas libélulas o luciérnagas. La gran cantidad de vida que nos rodeará ha sido**

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los enemigos va a ser muy elevada. Nos atacarán en grupo y cada uno tendrá su función, para aplicar estrategias militares reales.

EL REALISMO de la nueva entrega va a ofrecer escenas más truculentas que nunca. ¡Cuidadín, con las salpicaduras, que la sangre no sale bien de la ropa!

«TUROK EVOLUTION» AÑADIRÁ FASES DE VUELO Y ESCENARIOS INTERACTIVOS A LAS ENORMES DOSIS DE ACCIÓN QUE YA TENÍAN LOS JUEGOS ANTERIORES

LAS ARMAS volverán a tener un protagonismo muy especial en «Turok Evolution», con una mayor variedad, y con contundentes mejoras que harán todo más divertido.

Una saga ¡con casi 50 años!

Todo comenzó con unos comics de los años '50: "Turok, Hijo de la Piedra". Muchos años, muchos cambios, pero su esencia sigue siendo la misma.

■ Que sepamos, no llegaron a España, pero los comics de "Turok" disfrutaron de tal éxito en los USA que **estuvieron en el kiosco durante más de 25 años, desde su debut en 1954.** Ya desde entonces su argumento era similar al que Acclaim, años después, retomaría para su videojuego: Turok, un guerrero indio de la tribu Kiowa, y su amigo Andar, entraban de forma accidental en el "Valle Perdido", un extraño mundo alternativo, del que no sabían cómo escapar. Allí, debían sobrevivir al ataque de criaturas monstruosas de todo tipo, en lucha del hombre contra la naturaleza salvaje.

■ A lo largo de 169 álbumes, nuestros protagonistas se vieron en excitantes situaciones llenas de peligro, raptados por cavernícolas, andando entre géiseres humeantes, atacados por plantas mortíferas y, sobre todo, siempre **combatiendo contra dinosaurios mutados con muchas ganas de comer** estofado de guerrero indio.

■ La serie terminó en 1982, pero años después, en 1993, otra editorial retomó la vieja saga, y publicó en tres años 43 álbumes más, dándole **un "look" mucho más moderno,** incluyendo viajes en el tiempo, y creando una trama en la que un buen número de villanos tuvieron protagonismo.En 1996 se convirtió en juego.

■ Todos los secretos de «Turok Evolution», de la mano de su creador, David Dienstbier.

NUEVAS FORMAS DE JUGAR

Prepárate para salir volando

Desde la espalda de un pteranodón, en la que habremos instalado un contundente cañón, tendremos que superar varias de las fases del juego. Sobrevolaremos grandes escenarios con áreas de muchos kilómetros cuadrados y, por supuesto, deberemos usar el cañón...

LA ANIMACIÓN de todas las criaturas (sobre todo, de los enemigos) será alucinante, con distinta reacción dependiendo de dónde les demos. ¡Mi piernaaaaaa!

DAVID DIENSTBIER POSA CON HOBBY... junto a nuestro enviado, Oscar, mostrando sonriente su flamante portada de este mes. Es la tercera que dedicamos a «Turok»

siempre una de las señas de identidad de la serie, pero ahora este realismo va a llegar a un punto absolutamente espectacular", nos sigue contando David, al mismo tiempo que con la mira telescópica de un fusil de francotirador observa los movimientos de dos ejemplares de "ankilosaurio", como si se tratara de un documental de "National Geographic. **"Todas las criaturas del juego, y muy especialmente los enemigos van a contar con un complejo sistema de animaciones, con diferente reacción ante nuestros ataques, dependiendo del arma con la que les ataquemos, o de dónde les demos. Así, por ejemplo, ante una flecha venenosa, veremos cómo se agachan y vomitan antes de caer muertos"**, prosigue David.

Pero de los bichos que sí tendremos que cuidarnos, y mucho, será de los dinosaurios agresivos, como raptores y tiranosaurios, así como del ejército de Lord Tyrannus. Estos, afirma David, **"contarán con la Inteligencia Artificial de combate más alta**

LOS EFECTOS DE EXPLOSIONES y disparos también estarán a la altura de la nueva generación de consolas. ¿Habíais visto alguna vez un fuego así de real?

vista en una consola. Nos atacarán en equipo, con diferentes estrategias de ataque y defensa, se parapetarán o se cubrirán entre ellos y se moverán hacia el lugar en que más a tiro nos tengan dependiendo de su arma. Si se ven en desventaja, intentarán huir e incluso llegarán a rendirse como cobardes bellacos si la huida es imposible". Vamos, que si se dedicaran a estudiar, ganarían un premio nobel.

→ CON UNA AMBIENTACIÓN ESPECTACULAR. Pero no todo van a ser enemigos más listos que Paco Umbral: Tan impresionante como ellos será la espectacular ambientación de «Turok Evolution». Ésta se apoyará en un apartado gráfico soberbio, lleno de efectos (rayos de luz, niebla volumétrica, sombras) así como en un cuidado especial en los detalles. Pero lo más alucinante de todo nos lo cuenta David: **"no solo hemos querido hacer unos escenarios "preciosos", lo cual empieza a ser relativamente sencillo con las nuevas consolas, sino que estos escenarios "participen" en la aventura. Esto se traduce** ▸▸

UNA AMBIENTACIÓN DE VERDADERO LUJO

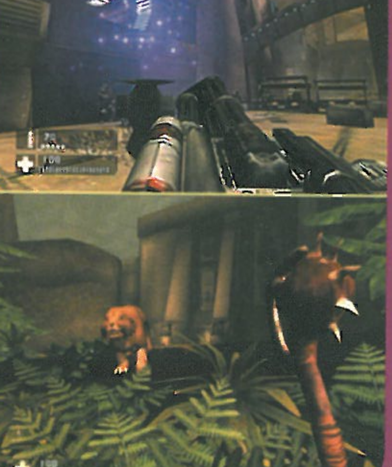
¡Más real que la vida misma!

Desde el principio de la saga, los juegos de Turok siempre han tenido una ambientación muy realista, pero con las limitaciones propias de la N64. Ahora, todo irá más allá de la belleza plástica de los escenarios,grandes y muy profundos: ante todo, estarán llenos de vida.

Así, encontraremos más de 30 criaturas diferentes, como tranquilos dinos (Parasaurios o Braquiosaurios), otros más peligrosos, como el T-Rex o los Velociraptores, y muchos otros animales que pueblan una jungla, como gacelas, chimpancés, loros y otros pájaros, ranas, insectos, etc...

Esta ambientación se apoyará en una biblioteca de sonidos impresionante, con miles de efectos de todo tipo, como pisadas en el suelo, caídas de los cuerpos, rugidos de las criaturas, efectos de las armas, y cientos de diálogos que además vamos a tener doblados al castellano.

La interacción con los seres que "viven" en los escenarios va a ser en fin la verdadera "evolución" en el género.



LOS JUEGOS DE TUROK

¿Jugaste con "los otros"?

Exclusiva de Nintendo, la saga se hizo mundialmente conocida con estos 4 juegos para N64... ¡Y menudas notazas les dimos!:

TUROK DINOSAUR HUNTER

1997 PUNTUACIÓN HC: 96
Dió inicio a la saga, como shooter de acción subjetiva.Técnicamente, fue revolucionario.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

1998 PUNTUACIÓN HC: 97
La historia se hizo mucho más complicada, pero no perdió una sola gota de intensidad.

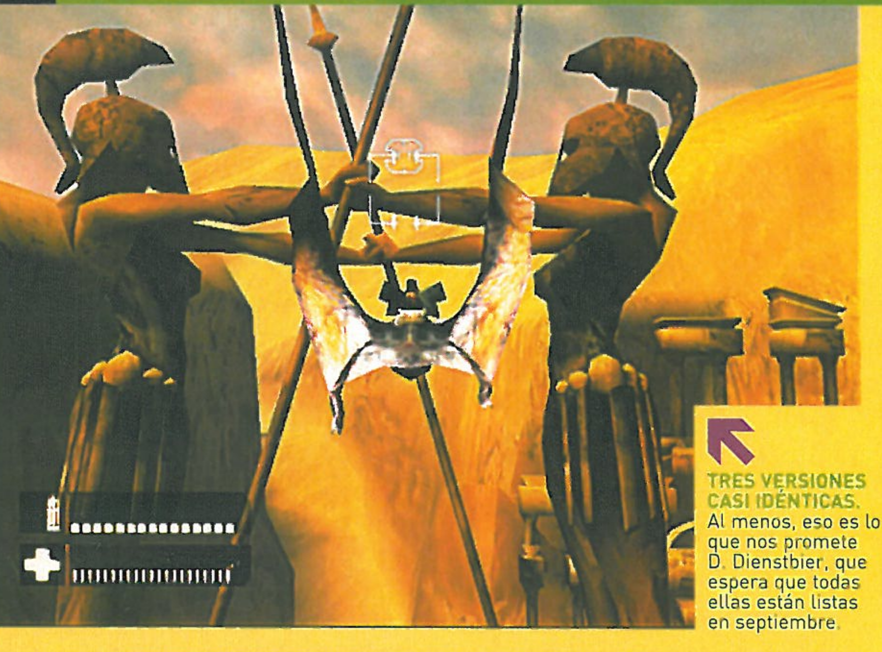
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

1999 PUNTUACIÓN HC: 94
El capítulo más "psicodélico" de la saga nos hizo viajar adelante y atrás en el tiempo.

TUROK 4: RAGE WARS

1999 PUNTUACIÓN HC: 87
Con el motor gráfico de la saga, un divertido título multijugador al estilo de «Quake».

■ Todos los secretos de «Turok Evolution», de la mano de su creador, David Dienstbier.



TRES VERSIONES CASI IDÉNTICAS. Al menos, eso es lo que nos promete D. Dienstbier, que espera que todas ellas están listas en septiembre.

OTROS JUEGOS CON DINOSAURIOS

Los programadores llevan unos años viajando al Jurásico para que juguemos con los dinosaurios más tremebundos.

DINO CRISIS — PS y Dreamcast
¿Os atreveríais a adentraros en las instalaciones llenas de puzzles de una isla donde los dinosaurios campan a sus anchas? Pues la valiente (y bella) Regina sí lo hace.

DINO CRISIS 2 — PlayStation
Regina vuelve a la isla "jurásica", pero en esta ocasión decide cambiar tanto puzzle por una ración de plomo y un aguerrido compañero. !Tiembla, T-Rex!

DINO CRISIS 3 — Xbox
La saga cambia de consola y de género. Este título que en unos meses saldrá en Xbox, ya no será una aventura sino un juego de disparos. Pero con dinos, claro.

JURASSIC PARK WARPATH — PS
Los dinosaurios de Spielberg luchaban con uñas y dientes (¿y cómo si no?) en un clásico "uno contra uno" muy espectacular... pero muy poco entretenido.

JP: LOST WORLD — PlayStation
El primer juego en el que nosotros haciamos el papel de dinosaurio, aunque claro, en lugar de comer personas, recorríamos un montón de plataformas. Un rollo patatero.

TOMB RAIDER — PS y Saturn
También nuestra querida Lara se ha tenido que enfrentar a unos cuantos dinosaurios a lo largo de sus aventuras. ¿Recuerdas el duro T-Rex de la primera aventura?

■ LA INTERACCIÓN CON LOS ESCENARIOS SERÁ ENORME Y AUMENTARÁ BASTANTE LA DURACIÓN DEL JUEGO. ■

▸▸ en que interactuaremos con los escenarios de forma más realista que nunca; así, cuando pasemos entre hierbas altas, éstas se doblarán a nuestro paso; también podremos acabar con criaturas o enemigos que puedan estar escondidas tras un árbol disparándolo y haciendo que les caiga encima y les aplaste". Al tiempo que lo explica, nos lo demuestra, y creednos, es impresionante.

Otro punto a tener en cuenta será la cuestión de las armas. David lo explica así de bien: **"Somos famosos por crear armas alucinantes, y podéis apostar a que las de «Turok Evolution» van a ser las mejores y más contundentes que hayamos creado. Y por supuesto, irán admitiendo mejoras para ser cada vez más poderosas".**

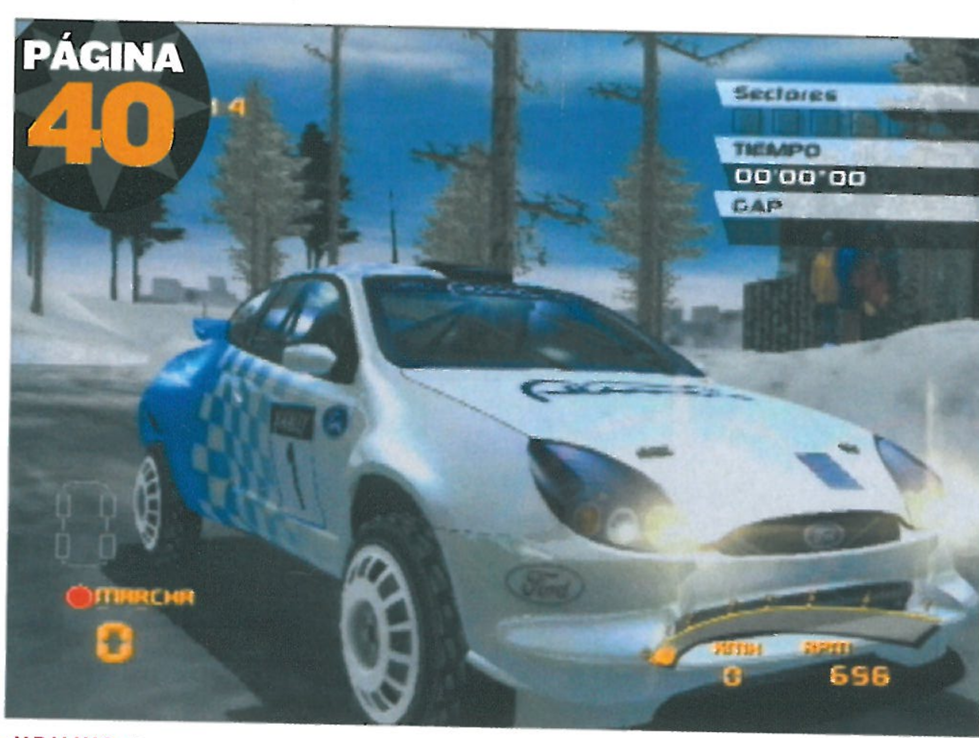
→ TAMBIÉN VOLAREMOS, a lomos de un dinosaurio alado. Es la otra gran novedad del juego. Estas fases de vuelo supondrán como un 20% de la aventura. **"Es algo que queríamos hacer desde el primer capítulo. Volaremos sobre un pteranodón y estas fases estarán bien repletas de acción: dispararemos a naves o criaturas enemigas, destruiremos las defensas de fortalezas, etc. En fin, que os dejarán con la boca abierta"**, asegura David Dienstbier. Serán fases rápidas, muy al estilo de los juegos de la saga de "Star Wars".

Y para los amantes del título «Turok Rage Wars», aquel que presentaba un completo modo multijugador al estilo «Quake», «Turok Evolution» contará con un completo modo para un máximo de cuatro jugadores (también en PS2), con varios tipos de juego, siempre a pantalla partida. Vamos, que habrá diversión para todos los gustos, ¿verdad?

En fin, que ningún verano se nos habrá hecho tan largo como lo será el de este año. David promete que... **"esperamos tener completado "Turok Evolution" en septiembre, y estamos esforzándonos especialmente para que salga al mismo tiempo en las tres consolas; y que conste que, básicamente, el juego será igual en las tres versiones".** Pues es cosa de creerle, porque claro, cualquiera se atreve a llevarle la contraria al mismísimo "papá" de "Turok"... HC

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

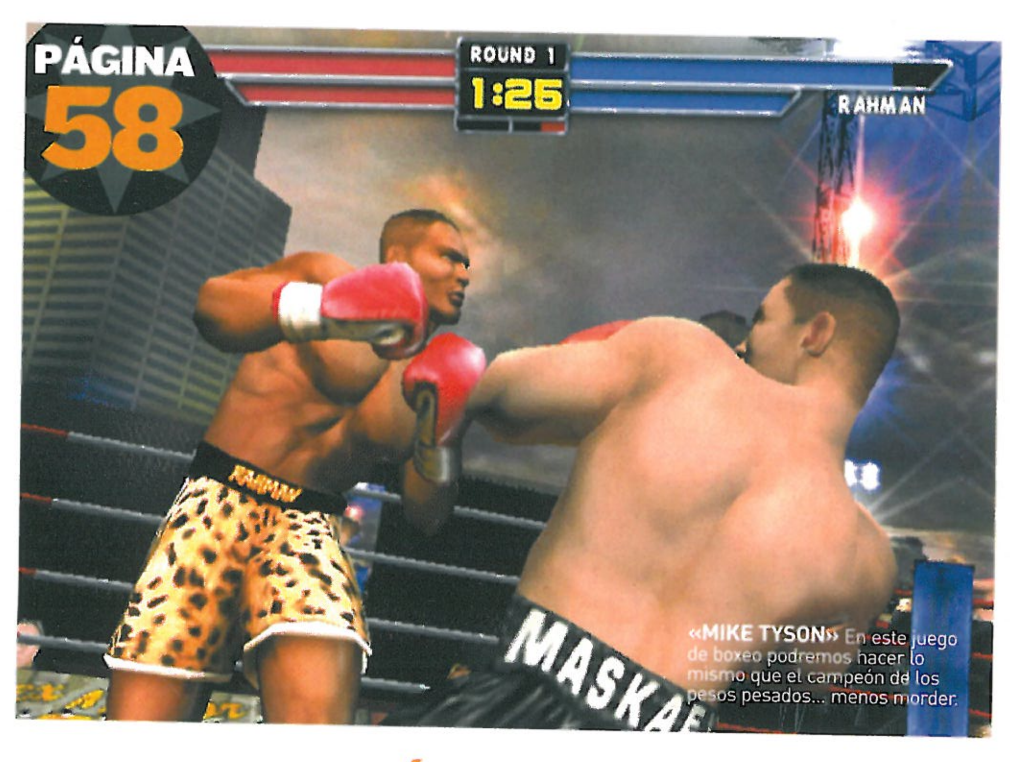


«V RALLY 3» Esta prestigiosa saga de carreras da el salto a PlayStation 2 acompañada de unas impresionantes mejoras visuales y del mismo estilo de conducción que ya le hizo famosa en PSone. ¡Que se prepare Carlos Sainz!

PÁGINA 44

↑ PIKMIN

Estos simpáticos marcianos, nacidos de la imaginación de Miyamoto, protagonizan un juego de estrategia que arrasará en GC.



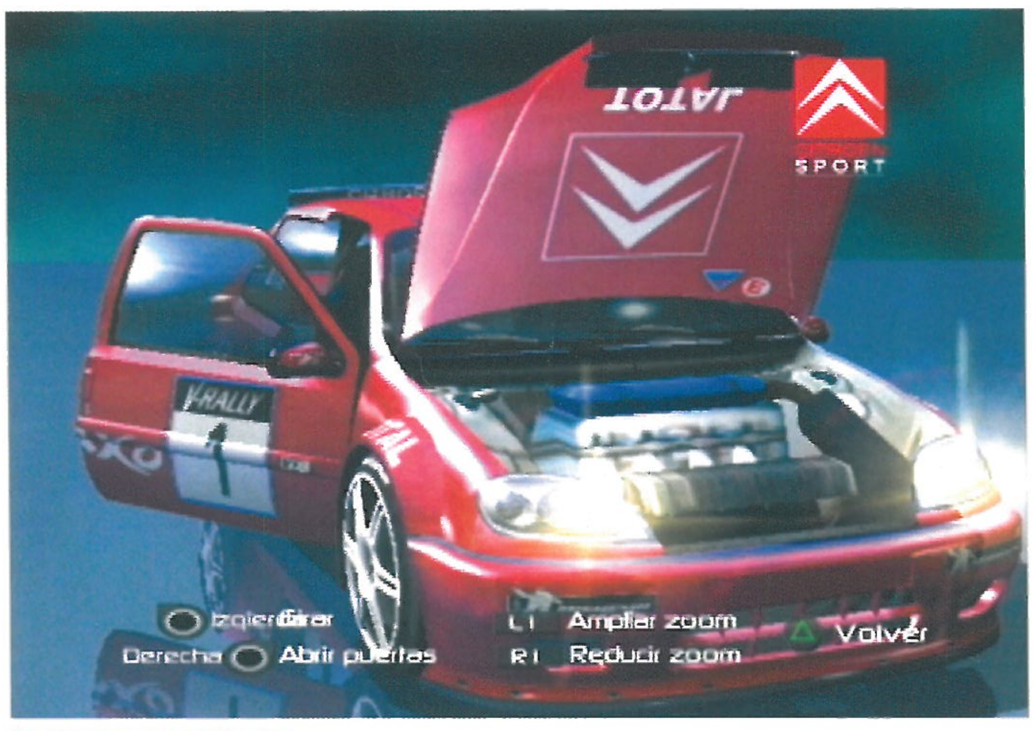
«MIKE TYSON» En este juego de boxeo podremos hacer lo mismo que el campeón de los pesos pesados... menos morder.

PÁGINA 50

«CAPCOM VS SNK 2000 PRO» Los protagonistas de las sagas de lucha en 2D más famosas se zurran ahora en PSone.

EN ESTE NÚMERO...

Carreras, deportes, puzzles... la verdad es que no será por variedad de juegos. ¡Cómo se nota que las compañías ya están preparándose para este verano!



ESTE SIMULADOR DE RALLIES de Infogrames ofrecerá un gran realismo a nivel jugable, pero nada comparable a su elevadísimo nivel de detalle en el plano gráfico. Así podrás saber por qué el motor de tu Citroën se calienta...

LAS CLAVES

1 EL MODO V-RALLY. Seguir los pasos de un piloto hasta alcanzar la fama puede ser la bomba.

2 EL CONTROL. La física espectacular de sus coches, típica de esta saga, será la protagonista.

3 LOS GRÁFICOS, que tendrán innumerables detalles tanto en coches como en circuitos.

- Julio
- Infogrames
- Velocidad

V-RALLY 3

No te preocupes, porque da igual que todavía no tengas la edad para conducir coches de verdad... ¡si en cuanto salga este pedazo de juego de rally vas a pasártelo mucho mejor que en la realidad!

UNO DE LOS JUEGOS DE RALLY MÁS FAMOSOS e importantes desde que se pusieron de moda los juegos poligonales en las consolas ha sido la saga «V-Rally» de la compañía francesa Infogrames. Por la gran calidad de sus dos entregas anteriores, que salieron en PSone, todos esperábamos ver las primeras imágenes de esta primera entrega del juego en la "caja negra" de Sony, y así poder hacernos una primera idea de lo que ofrecerá el juego cuando llegue dentro de un mes a las tiendas.

¿Y qué es lo primero que llama la atención? Pues bien, parece que uno de los puntos fuertes de «V-Rally 3» van a ser los gráficos, porque los programadores de Infogrames se están empleando a fondo para construir unos excelentes modelos de los coches, que usarán una media de... ¡15.000 polígonos cada uno! Y si esta cifra no os dice nada, recordad que Sony afirmaba que los de «Gran Turismo 3» usaban 5.000. Pero esto no es todo, ya que los 24 circuitos que habrá en el juego (distribuidos en 6 localizaciones) estarán dotados de un montón de detalles y efectos gráficos. Sin embargo, aunque sus bonitos gráficos entrarán por la vista rápidamente, os podemos asegurar que el apartado técnico no será lo único llamativo que ofrecerá esta "criatura".

EN CUANTO A LOS MODOS DE JUEGO, vamos a poder elegir entre tres modalidades principales, entre las que se encontrarán el Contrarreloj (carreras contra el tiempo) y Retos (varias carreras individuales en las que se nos pondrán objetivos concretos, como conseguir un récord en un tramo y cosas por el estilo). Por cierto, en estos dos modos de juego podréis participar hasta 4 jugadores simultáneamente.

¡OJO AL DATO!

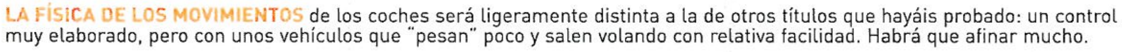
La saga batió récords. «V-RALLY» ES EL JUEGO DE RALLIES MÁS VENDIDO DE TODA LA HISTORIA
Sumando los datos de las dos entregas anteriores, que salieron para PlayStation, ya se han vendido más de 4 millones de unidades de los «V-Rally» en todo el mundo.

Todo un despliegue. INFOGRAMES TIENE UN DISEÑADOR PARA REALIZAR CADA CIRCUITO DEL JUEGO
Para que os hagáis una idea de lo cuidados que estarán los gráficos en «V-Rally 3», que sepáis que los chicos de Infogrames han encargado el diseño de cada uno de los 24 circuitos del juego a una persona diferente. Cada uno está desarrollando su labor casi "a mano", en secciones de hasta 500 metros virtuales.

PEUGEOT

EL PEUGEOT 206, es sólo uno de los coches oficiales que vamos a poder pilotar en este juego, y lo mejor de todo es que, por primera vez en la saga, serán totalmente deformables.

EN EL MODO DE JUEGO "V-RALLY" empezarás una carrera profesional desde lo más bajo, con coches como este Ford Puma 1.6, y a medida que ganes carreras, accederás a mejores marcas.


LA FÍSICA DE LOS MOVIMIENTOS de los coches será ligeramente distinta a la de otros títulos que hayáis probado: un control muy elaborado, pero con unos vehículos que "pesan" poco y salen volando con relativa facilidad. Habrá que afinar mucho.

PRESENTE Y FUTURO DEL RALLY EN PS2

Aunque el subgénero de los rallies para la consola de 128 bits de Sony ya dispone de algunos buenos títulos, a día de hoy todavía no cuenta con ningún verdadero juegazo que sirva como abanderado, algo parecido a lo que es «Gran Turismo 3» para el género de la velocidad en general. Eso sí, si miramos hacia delante, hay por ahí algún título a punto de llegar con muchas posibilidades de revolucionar el mundo de los rallies en PS2. ¿Lo conseguirá?

4X4 EVOLUTION El primer simulador del género no destacaba ni por su control ni por alguna licencia jugosa, pero como no había competencia...

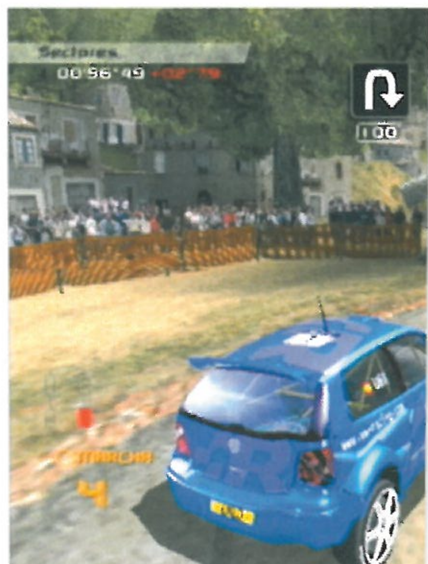
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Hasta el momento, es el juego de rallies más completo de PS2, con coches reales y 70 detalladísimos circuitos.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC No se trata de un juego de rallies como tal, pero al menos esta maravilla incluye un Modo Rally que da el pego muy bien.

RALLY CHAMPIONSHIP Sin grandes alardes técnicos, pero tampoco fallos reseñables, este juego ofrece coches reales y una simulación algo simple.

PRO RALLY 2002 Este simulador cuenta con el gran atractivo de estar programado íntegramente en España, aunque su calidad no sea excesiva.

COLIN MCRAE 3.0 En septiembre llegará a PS2 esta leyenda del rally, con la promesa de alcanzar el techo técnico y jugable del género en PS2.

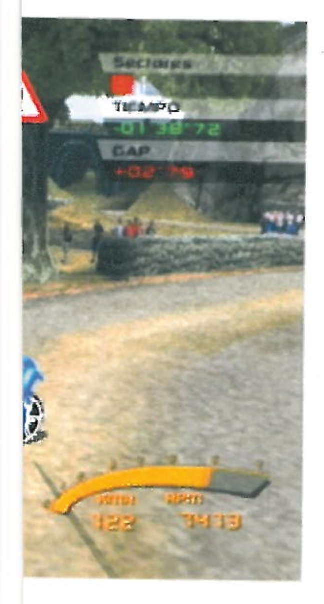


Pero, más allá de estos dos modos, que podríamos calificar como habituales, sobresaldrá el Modo V-Rally, que os meterá en el papel de un piloto desde que es contratado como novato por su primera escudería, hasta que acaba ganando el Mundial de Rallies como profesional.

Para ello, tendremos un completo menú -equipado con correo electrónico para recibir

■ EL GÉNERO DE LOS RALLIES VA A RECIBIR UN TÍTULO DE GRAN CALIDAD TÉCNICA, CON UN CONTROL MUY PECULIAR. ■

LOS COCHES tendrán un diseño muy vistoso, con muchos efectos gráficos y una cantidad de polígonos que quita el hipo: ¡¡15.000!!



HABRÁ TRES CATEGORÍAS de coches para elegir: los de 1.6 litros, los de 2.0 litros profesionales, más una categoría con dos coches ocultos.

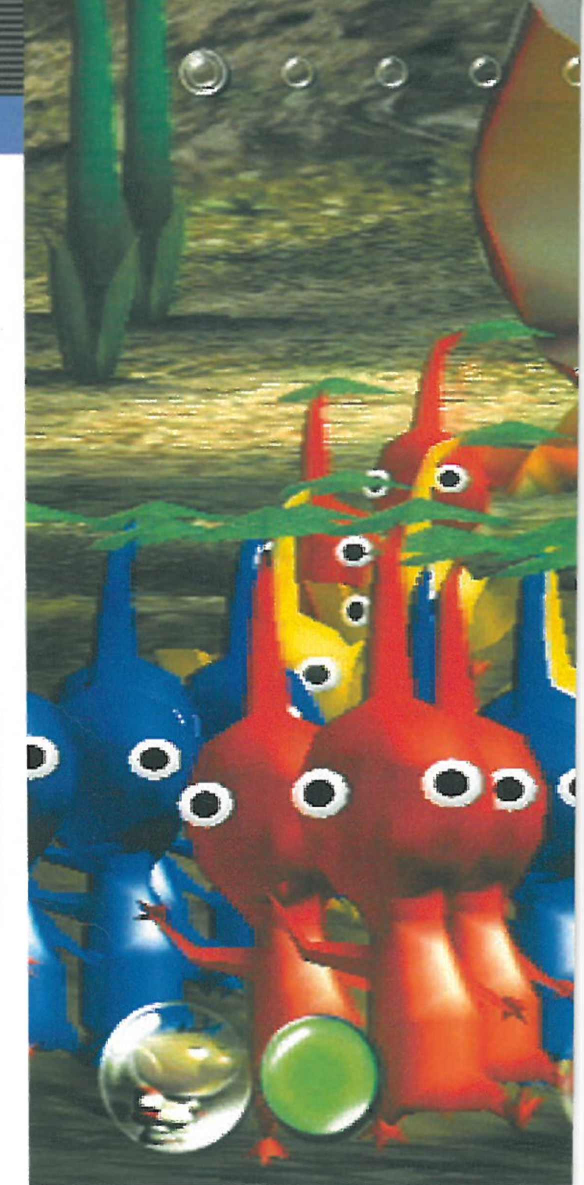
LOS 6 RALLIES OFICIALES del juego nos llevarán a correr sobre otros tantos tipos de terreno, con varias condiciones climatológicas.

mensajes y todo- desde el que accederemos a las ofertas de contrato de distintas marcas competidoras. Cuando accedamos a trabajar para una, formaremos parte del equipo y podremos utilizar su coche para participar en un campeonato. Durante el mismo habrá que procurar quedar en una buena posición, y se nos permitirá configurar los aspectos técnicos del coche, arreglar los desperfectos sufridos por los golpes durante las carreras, etc. Y si logramos una buena clasificación, otras escuderías más importantes harán ofertas por nosotros, con lo que podremos acceder a coches más potentes.

→POR ÚLTIMO, RESPECTO AL TIPO DE CONTROL que nos ofrecerá «V-Rally 3», probablemente muchos recordaréis que la saga se caracteriza por su control arcade, donde los coches a veces parecen "flotar" y los vuelcos están a la orden del día. Pues bien, para esta tercera parte se mantendrán dichas premisas, pero eso no quiere decir que el juego no vaya a resultar realista, porque en líneas generales el compromiso entre jugabilidad y realismo estará muy bien ajustado. Habrá que ver si las frecuentes vueltas de campana acaban resultando excesivas, pero sea como sea, lo que es casi seguro es que será uno de los mejores juegos del género en PS2.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente rayará a gran altura, aunque si el control en la versión final es similar al de esta beta, podría no convencer del todo a los más puristas.



GUIAR A 100 PERSONAJILLOS LLAMADOS PIKMIN por un planeta para que nos ayuden a recuperar los trozos de nuestra nave estrellada será el objetivo de un juego de apariencia simpática pero desarrollo de "darle al coco".

LAS CLAVES

1 LOS PIKMIN, un elemento muy original que ofrece muchas posibilidades de juego.

2 EL SISTEMA DE JUEGO que mezclará estrategia, combates y aventura a partes iguales.

3 LOS GRÁFICOS, sobre todo por la genial ambientación de la naturaleza: agua, plantas...

- Junio
- Nintendo
- Estrategia/ Aventura

PIKMIN

¿Creéis haberlo visto ya todo en lo que se refiere a juegos de estrategia? Pues el gran Miyamoto no opina igual y por eso quiere que ayudéis a un "cerdo espacial" a volver a su planeta.

LA ÚLTIMA LOCURA DE SHIGERU MIYAMOTO (el creador de «Mario» y «Zelda», por si hay algún despistado por ahí) será un título rebosante de creatividad, innovación y frescura. Vamos, uno de esos juegos que no se parecerá a ningún otro que hayáis probado hasta la fecha. El argumento de Pikmin nos situará en un planeta extraño al que el protagonista del juego, un "cerdito espacial" con escafandra y todo, irá a parar después de sufrir un accidente galáctico. Debido al percance, su nave quedará hecha trizas, por lo que 30 de sus piezas (el motor, radar...) quedarán diseminadas por los alrededores. Como ya sospecharéis, nuestro objetivo será recuperar todas las partes de la nave tan rápido como podamos, pues las reservas de oxígeno del traje del cerdo son limitadas. La pregunta es: ¿cómo vamos a conseguir tal objetivo? Pues con la inestimable ayuda de unas curiosas criaturas: los "Pikmin".

ESTOS ADORABLES SERES vienen a ser una especie de cruce entre planta e insecto. Al principio del juego tendremos que sembrarlos en el suelo y hacerlos germinar (sí, así es como ellos nacen) y sólo tendremos disponibles Pikmin de color rojo. El color es importante porque más adelante podremos criar criaturillas de otros dos tonos más: azules y amarillos. Por supuesto, la diferente tonalidad tiene su explicación. Cada clase de Pikmin tendrá sus propias características y habilidades, y de esta forma, los de color rojo serán inmunes a las llamas, los amarillos podrán usar bombas y los azulados serán los únicos capaces de soportar el agua. De cualquier manera, sea cual sea su tonalidad todos ellos nos seguirán allá donde vayamos como una es-

¡OJO AL DATO!

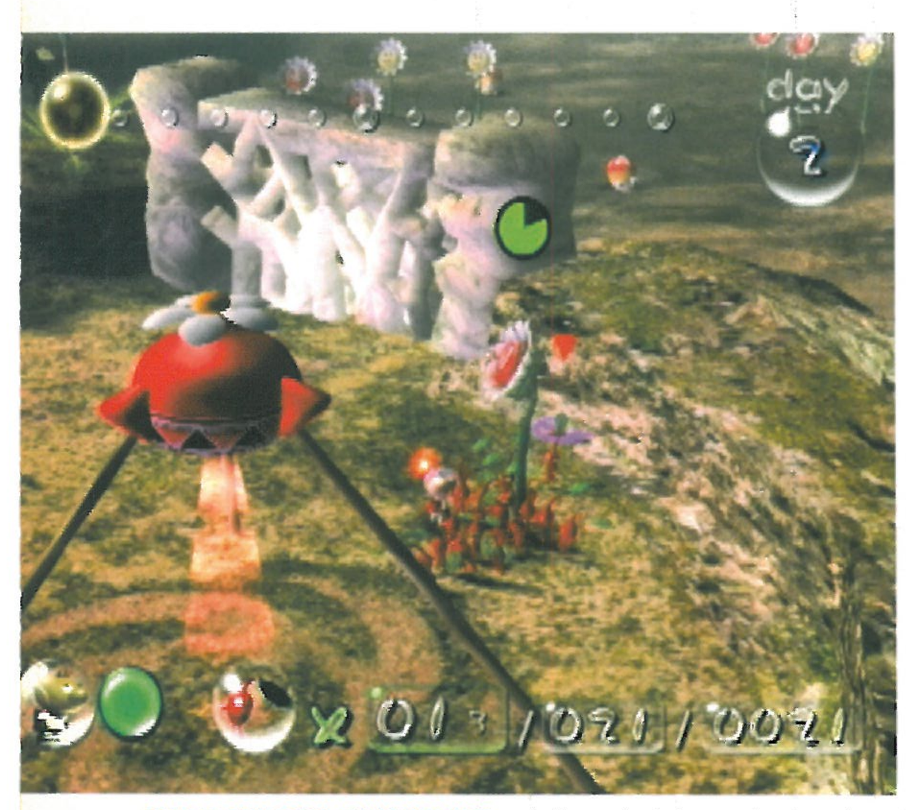
Y en Japón, ¿qué tal?
A LOS NIPONES LES HA GUSTADO BASTANTE
La revista japonesa Famitsu lo ha puntuado con un 34 sobre 40 (la misma nota que obtuvo «Luigi's Mansion») y a nivel de ventas ha funcionado bastante bien, aunque por debajo de «Luigi's» y «Wave Race».

¡Lo nunca visto!
PIKMIN ES TAMBIÉN EL NOMBRE DE UNA FLOR
Como lo oís. Para promocionar el juego en USA a Nintendo se le ha ocurrido la idea de bautizar a una flor con el mismo nombre que estas criaturas. ¿Nos regalarán un ramo cuando compremos el juego...?

CAPITÁN OLIMAR

ESTE CURIOSO ASTRONAUTA será el encargado de dirigir a los Pikmin en busca de las codiciadas partes de la nave. Tiene 30 días para hacerse con todas. ¿Lo conseguirá?

ESTE ES EL "CERDO" ESPACIAL AL QUE CONTROLAREMOS. Irá "armado" con un silbato con el que podrá dar órdenes a los Pikmin, unos seres mezcla de animal y planta que nos seguirán a todas partes y nos ayudarán a superar muchos puzzles.



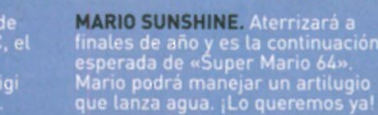
ESTA ESPECIE DE PLATILLO VOLANTE será el lugar donde iremos almacenando nuestros Pikmin. Cada clase tendrá su propia nave del color correspondiente.

TAMBIÉN HABRÁ QUE COMBATIR utilizando al ejército de Pikmin contra un buen número de bichos que intentarán fastidiarnos. Ojo, que también habrá jefes finales.

JOYAS DE MIYAMOTO EN GC

La trayectoria creativa de este auténtico genio de la programación y diseño de juegos es incomparable. A él debemos una cantidad de títulos de tal importancia en la historia de los videojuegos que, sin ellos, la forma en la que los entendemos hoy en día sería bien diferente. A continuación os mostramos los títulos que, junto a Pikmin, ha creado o está desarrollando en estos momentos para GameCube. Estos son:

LUIGI'S MANSION. Ha sido uno de los juegos de lanzamiento de GC, el primero de Miyamoto para esta consola y consiste en guiar a Luigi por una mansión con fantasmas.



MARIO SUNSHINE. Aterrizará a finales de año y es la continuación esperada de «Super Mario 64». Mario podrá manejar un artilugio que lanza agua. ¡Lo queremos ya!

ZELDA GC. Después de Mario, Link se ha convertido en el segundo buque insignia de Nintendo. GameCube recibirá este año otra entrega con gráficos de dibujos animados.

METROID PRIME. Esta famosa saga de acción debutará en GC este año con un salto a las 3D, perspectiva en primera persona y un sensacional apartado gráfico. Muy prometedor.

pecie de "perritos" y, además, obedecerán sin rechistar todas las órdenes que les vayamos dando. Para ello se ha ideado un inteligente sistema de control, en el que bastará con aprender a utilizar un silbato que llevará siempre encima el bueno del cerdo Olimar para dominar a estas amigables criaturas. Así podremos enviar a nuestros pequeños compañeros a construir puentes, transportar objetos o atacar a nuestros enemigos. La gracia del juego consistirá precisamente en ir dándoles las indicaciones adecuadas en cada momento, lo que supondrá idear estrategias constantemente para resolver los distintos problemas que se nos vayan presentando. Éstos suelen llegar en forma de pequeños puzzles que requerirán de todo nuestro ingenio, o hasta tener que enfrentarnos a algún que otro jefe final. En fin, que no os dejéis engañar por el aparente aspecto infantil de las pantallas porque este mini DVD va a retar al máximo nuestra inteligencia, además de rebosar calidad por los cuatro costados. Viniendo de quien viene, no defraudará.

PRIMERA IMPRESIÓN

Nos ha gustado mucho el planteamiento, que aúna en un mismo título géneros como la estrategia, los puzzles e incluso toques arcade. Muy original.

Manuel Poggiali
Campeón del
Mundo 2001
en la categoría
125 cc. con Gilera

Manuel ha ganado

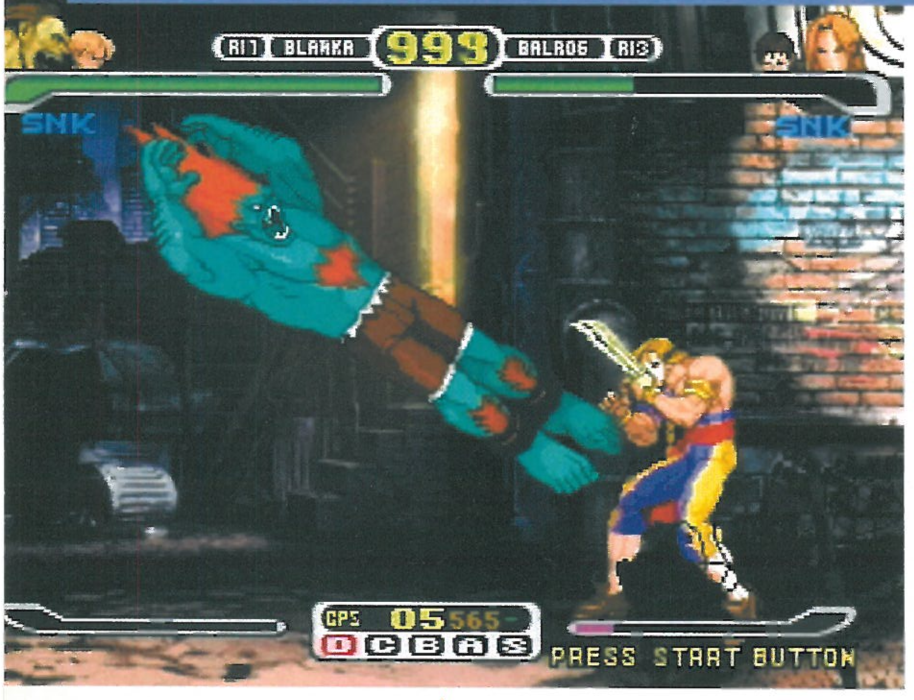
¡Ahora te toca a ti!

Runner POGGIALI,
el más deportivo de los Runner
- Motor Hi per 2 pro 50 cc con refrigeración líquida
- Doble disco: Delantero (220 mm)/ Trasero (175 mm)
- Neumáticos *tubeless* perfil bajo
- Bastidor tipo moto

DNA GP EXPERIENCE
la única naked del segmento
- Motor Hi per 2 pro 50 cc con refrigeración líquida
- Bastidor perimétrico de acero
- Doble disco: Delantero (240 mm)/ Trasero (200 mm)
- Decoración *Carbon Look*

GPR 50
¡Sensaciones puras!
- Motor 2 tiempos con refrigeración líquida
- Caja de 6 velocidades
- Bastidor perimétrico de acero
- Decoración Poggiali Replica
- Frenos disco

MANUEL POGGIALI
CAMPEÓN
DEL MUNDO
2001
125cc.



LOS COMBATES SE DESARROLLARÁN POR EQUIPOS en este torneo de lucha en 2D, lo que conllevará que las peleas sean más tácticas y vibrantes. No aptas para cardíacos.

1 LOS COMBATES serán siempre por equipos de varios personajes. Además, para que no os quejéis podréis elegir entre una veintena de ellos.

2 LOS LUCHADORES serán viejos conocidos de sagas tan famosas como «Street Fighter» o «Fatal Fury» entre otras. Vamos que tiene pedigree.

3 EL CONTROL de los personajes será muy accesible, aunque costará llegar a dominarlo.

- Junio
- Capcom
- Lucha

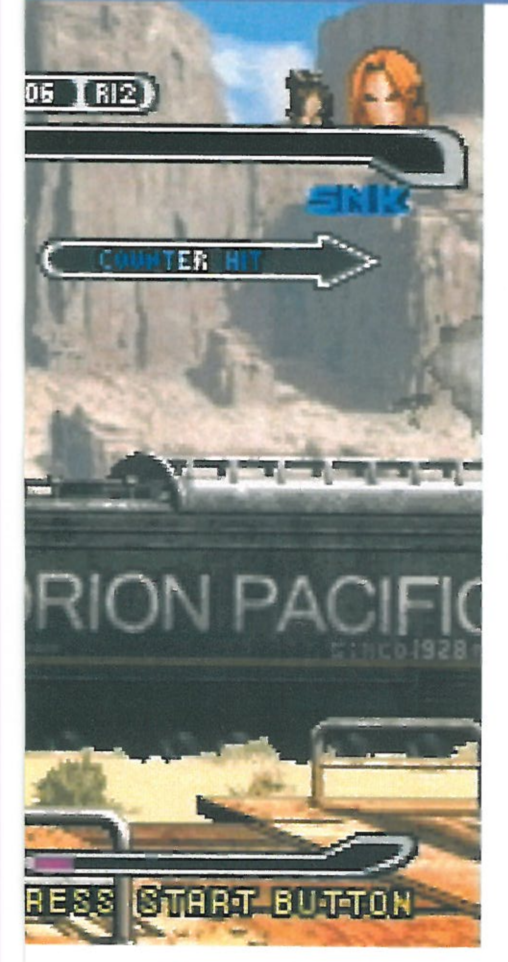
CAPCOM VS SNK 2000 PRO

Preparaos para la pelea del siglo: ¡los mejores luchadores de todos los tiempos van a dirimir sus diferencias en vuestra consola!

LA LUCHA 2D MÁS CLÁSICA se va a volver a poner de moda muy pronto gracias a este potente título de Capcom (los creadores de «Street Fighter») cuyo mayor atractivo estará en poner a pelear a los luchadores más carismáticos de "la casa" con sus rivales de SNK (los mismos de «King Of Fighters»). Y es que, a priori, sus cartas de presentación van a ser incontestables. Para empezar, su estilo de plantear los combates diferirá un tanto de lo que suele ser habitual en el género. En lugar de enfrentarnos en peleas individuales contra los rivales que se tercien, en este beat´em up tendremos que formar equipos de varios participantes. Ésta fórmula de juego añadirá más "gracia" a la acción y, asimismo, imprimirá unas gotas de estrategia a los enfrentamientos. Por otra parte, en el disco tendrán cabida nada menos que 30 luchadores seleccionables desde un principio, cifra que se nos antoja más que suficiente. Sus modos de juego también aportarán la variedad necesaria, pues podremos optar por jugar a seis diferentes (como el arcade o el entrenamiento) a cuál más divertido. El sistema de control no presentará muchas sorpresas: cada jugador tendrá sus golpes básicos de puñetazo y patada y además podrá ejecutar especiales vamos, como en la mayoría de los juegos de lucha 2D. Para finalizar, decir que técnicamente estará a muy buen nivel, y pondrá la guinda a este prometedor beat´em up clásico. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

En un principio el juego nos ha parecido muy completo, pues va a tener un montón de modos de juego y personajes y, encima, su nivel técnico estará a la altura... para ser en 2D, que es lo que puede echar atrás a algunos.



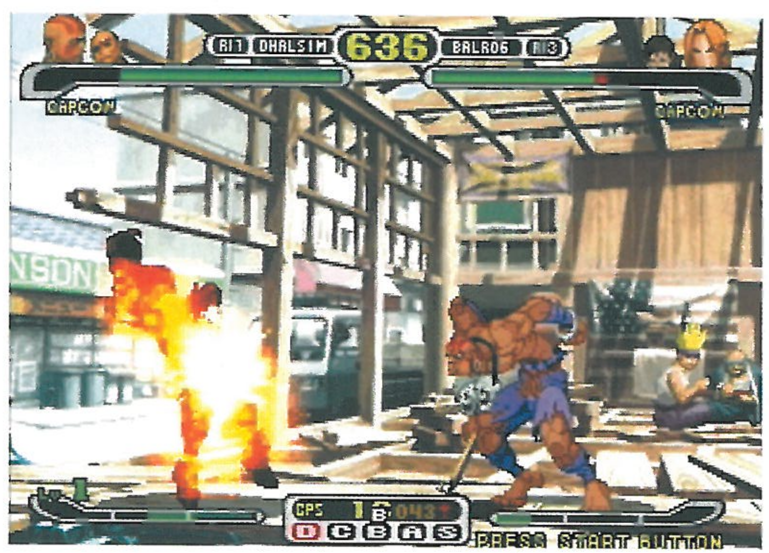
LOS SÚPER GOLPES. Según vayamos machacando a nuestros rivales se irá rellenando una barra de energía que nos permitirá realizar golpes especiales.

LA VARIEDAD DE PERSONAJES Y MODOS DE JUEGO SERÁN LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE BEAT'EM UP DE CORTE CLÁSICO

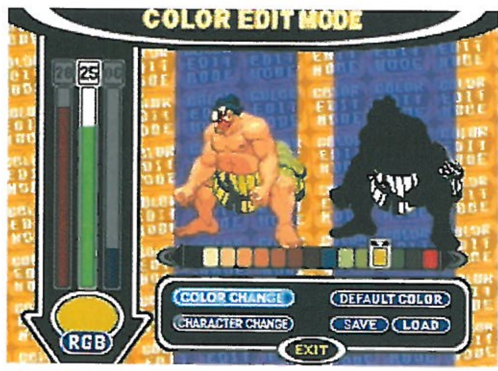
¡OJO AL DATO!

Cuenta con varias entregas.
ES UNA LEYENDA EN LOS JUEGOS DE LUCHA EN 2D
La serie de beat´em ups «Capcom Vs SNK» se ha convertido a lo largo de los años en una de las más respetadas del panorama consolero. No en vano han aparecido ya varias entregas de este juego para otras consolas como Dreamcast o PS2, e incluso GameCube recibirá a finales de año una conversión de « Capcom Vs SNK 2002». Todo un clásico.

Y en Japón...
¡YA HAY SERIES DE TV BASADAS EN ESTOS PERSONAJES!
Desde hace ya unos años los nipones ya disfrutan de series de televisión en las que aparecen los personajes de sagas como «Street Fighter» o «Fatal Fury»

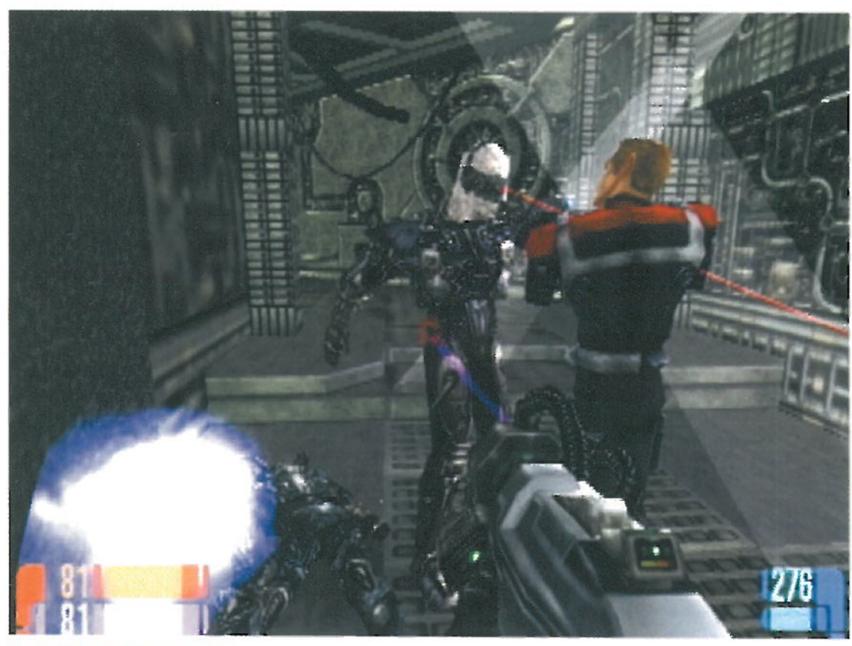


GRÁFICAMENTE destacarán los vistosos fondos donde disputaremos las peleas, variados y ricos en detalles.

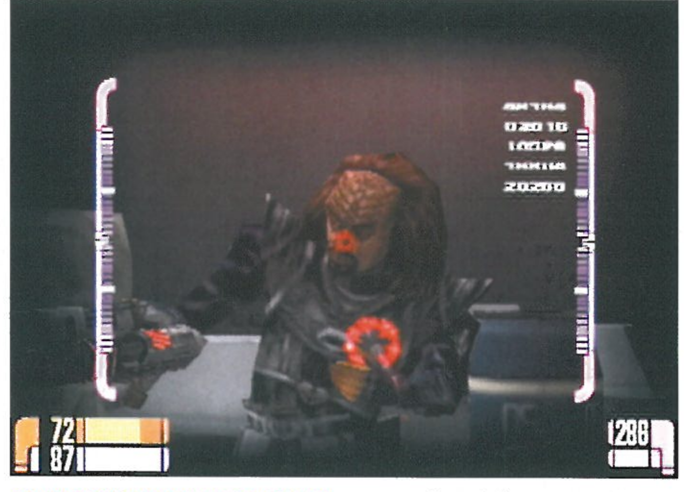


UNA DE LAS OPCIONES nos permitirá editar el color de las vestimentas de los luchadores. Curioso ¿eh?

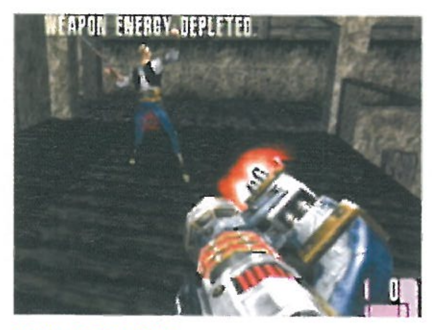
GRACIAS AL SENCILLO CONTROL podremos efectuar movimientos especiales con relativa facilidad.



EL TRABAJO EN EQUIPO será muy importante en este shoot´em up, ya que nuestros compañeros nos ayudarán en todo momento, cubriéndonos al avanzar contra los enemigos.



CONTAREMOS CON VARIAS ARMAS a nuestra disposición, y todas ellas nos permitirán usar una mirilla telescópica para apuntar más fácilmente.



PARA APRENDER el control habrá modos tan útiles como éste de entrenamiento.

EL ENFRENTAMIENTO se producirá entre cinco razas alienígenas... y nuestro grupo.

LAS CLAVES

1 SU ESTÉTICA. Será la típica de la saga, con personajes famosos y escenarios reconocibles.

2 LOS PERSONAJES SECUNDARIOS que controlará la consola y que nos apoyarán durante toda la partida. ¡A por ellos!

Junio ■ Majesco ■ Shoot'em up subjetivo

STAR TREK ELITE FORCE

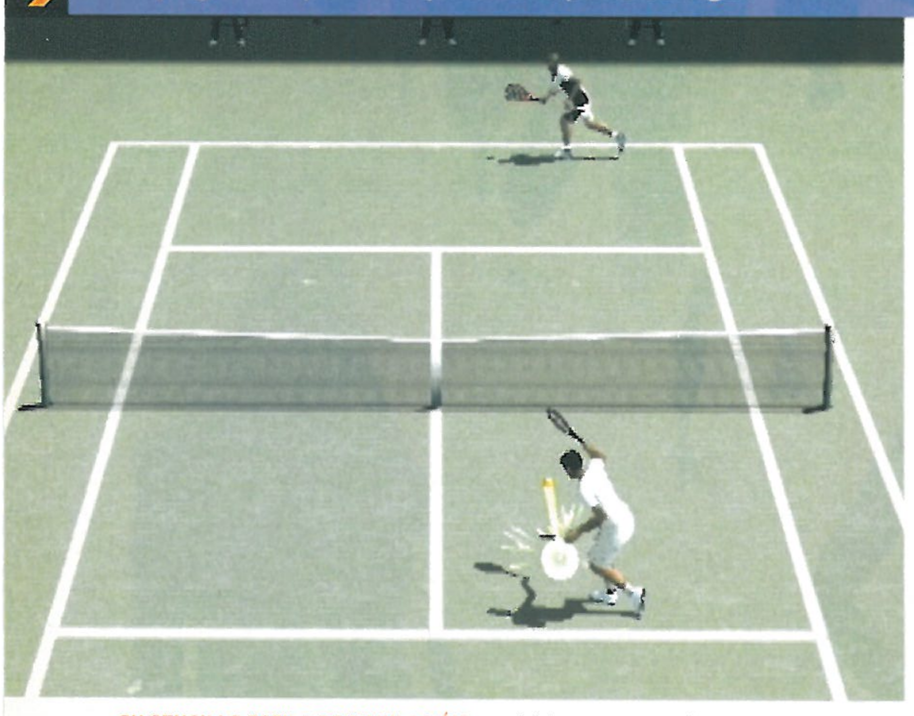
Los "hippies espaciales" que protagonizan esta famosa serie de cine y televisión van a resolver sus diferencias a tiro de láser.

LAS CARAS MÁS FAMOSAS (Y FEAS) DE STAR TREK tendrán que hallar la forma de huir del vertedero espacial (puajjj) al que han sido misteriosamente teletransportados. Así que, como soldados de un cuerpo de élite, nuestra misión será escapar mientras nos enfrentamos, a través de una vista en primera persona, a 5 razas extraterrestres, que pretenderán convertirnos en papilla espacial. Pero en esta misión no estaremos solos, ya que, además de tener a nuestra disposición 9 armas distintas (cada una con dos modos de disparo), también contaremos con la inestimable ayuda de un potente grupo de soldados de élite.

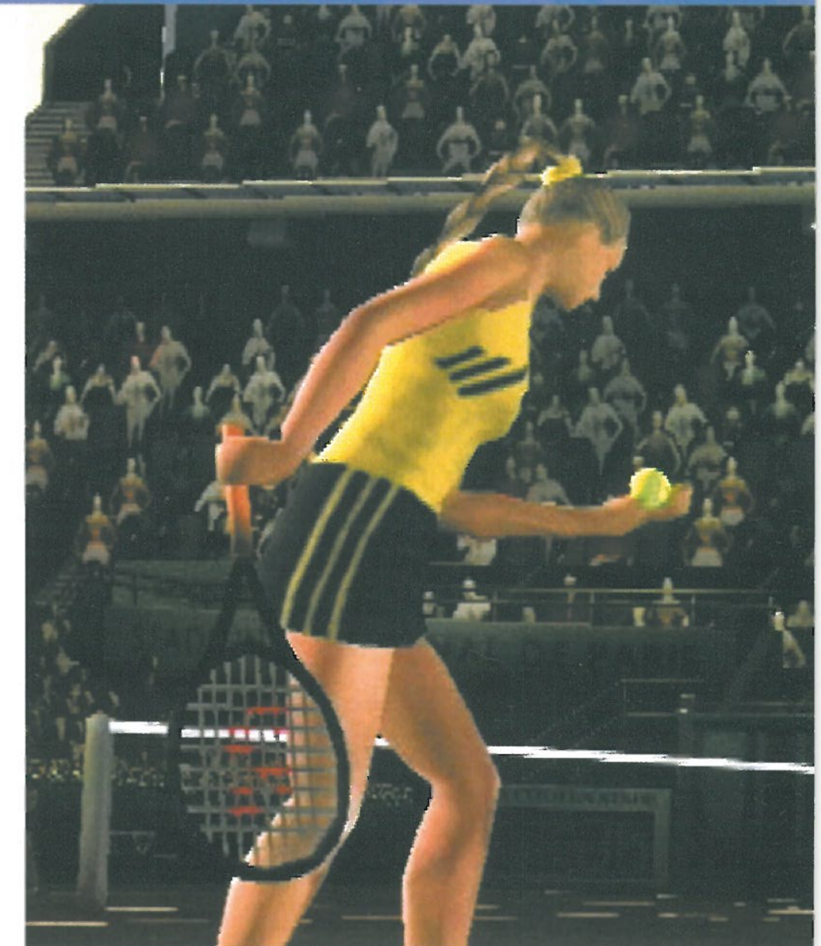
Y no sólo eso, ya que el juego incluirá la opción de tomar diversas decisiones que afectarán al desarrollo de la partida. Como último apunte, también incluirá un modo multijugador, en el que, además de poder jugar con otros tres amigos, ofrecerá algunas opciones bastante interesantes para jugar por equipos.

PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación y el combate en equipo nos han gustado, pero el juego sufre por ahora ralentizaciones frecuentes.



SU SENCILLO ESTILO DE SIMULACIÓN permitirá que con tan solo tres botones sea posible ejecutar cualquier tipo de golpe, incluidos potentes "reveses" como éste.



- Junio
- Namco
- Deportivo

SMASH COURT TENNIS

Id practicando vuestro revés a dos manos, porque dentro de poco os vais a enfrentar a los mejores tenistas mundiales.

EL TENIS ES UN DEPORTE CON MUCHO TIRÓN en nuestro país, y la verdad es que los usuarios de PS2 ya empezábamos a impacientarnos por poder echar unos partidos "virtuales" desde nuestro sillón favorito. Por suerte, «Smash Court Tennis» nos va a dar esa posibilidad, e incluso podremos convertirnos de un plumazo en Sampras, Agassi o Kournikova, puesto que en el juego tendrán cabida ocho de los tenistas -masculinos y femeninos- más famosos del planeta (más otros ficticios que iremos desbloqueando). Con ellos podremos disputar partidos sencillos, de dobles o de dobles mixtos en partidos de exhibición, o bien elegir al que más nos guste y embarcarnos en el modo de juego principal, donde el reto será conquistar los cuatro grandes torneos mundiales (Inglaterra, Australia, Francia y USA) para alcanzar la fama… "casi ná".

PRACTICAR SERÁ LA CLAVE DEL ÉXITO, lo que podremos hacer con comodidad si acudimos al modo Desafío. Aquí tendremos la oportunidad de hacernos con el sencillo control del juego, que consistirá en usar tan sólo tres botones para realizar todo tipo de acciones como reveses, dejadas o potentes "smashes". El apartado gráfico se encargará de rematar la faena y ofrecerá unos estadios sólidos y bien plantados, junto a un modelado y animaciones de los deportistas bien conseguidas. Sería recomendable que os hicierais ya mismo con una entrada en primera fila, porque este partido promete ser del todo apasionante.

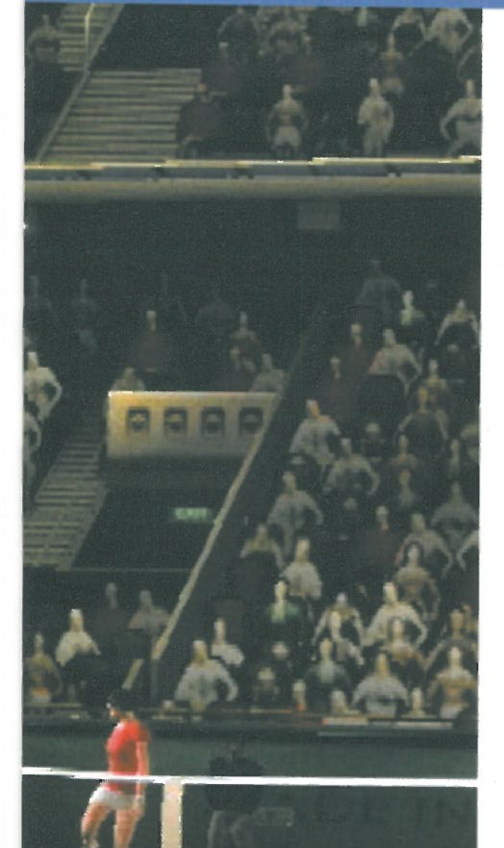
PRIMERA IMPRESIÓN

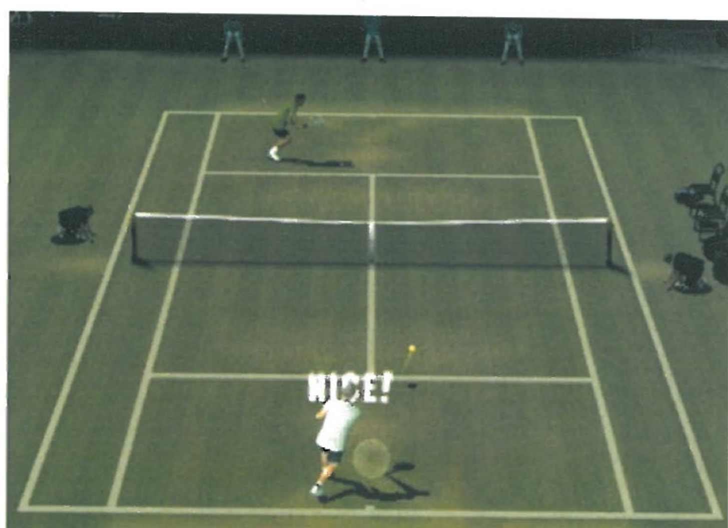
La cantidad de modos de juego disponibles y su acertada jugabilidad nos han gustado bastante, pero todavía está por ver si podrá superar al gran «Virtua Tennis» de DC. ¡Y sale la Kournikova de mis amores!

1 TENISTAS DE VERDAD. Aunque sólo han tenido cabida ocho jugadores reales, los encontraremos tan famosos como Andre Agassi o... ¡sí, Kournikova!

2 MODOS DE JUEGO. Van a ser tan variados que nos harán dudar cuando debamos escoger uno para pasar el rato. Y es que todos serán divertidos.

3 EL CONTROL. Un estilo arcade muy directo nos permitirá dar los golpes de manera sencilla.





EL RITMO DE LOS PARTIDOS va a ser muy elevado gracias a las rapidísimas y fluidas animaciones de todos los participantes. Costará ganar cada punto.

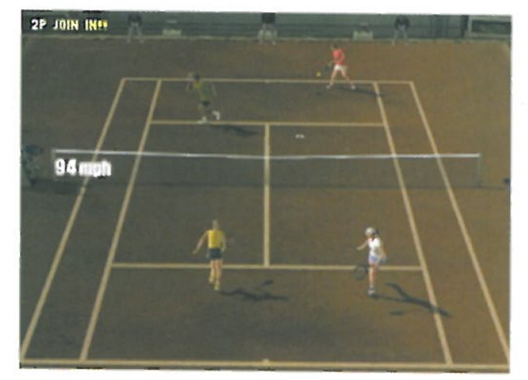
UNA GRAN CANTIDAD DE MODOS DE JUEGO Y UN BUEN ACABADO GRÁFICO AVALARÁN ESTE NUEVO SIMULADOR DE TENIS

¡OJO AL DATO!

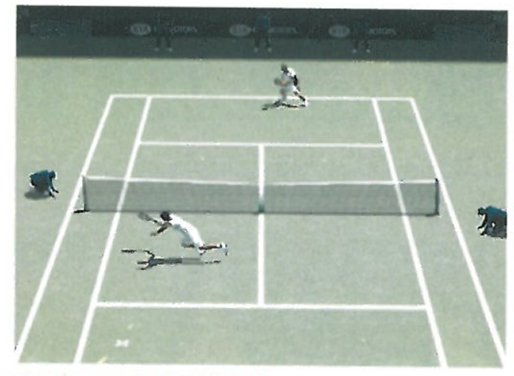
Salió hace dos meses. HA RECIBIDO BUENAS CRÍTICAS EN USA. La prensa especializada ha puntuado la versión NTSC del simulador de tenis de Namco con notas bastante elevadas, siendo el notable alto la valoración más repetida. Algo tendrá, ¿no?

Saldrán durante este año. HABRÁ MÁS JUEGOS DE TENIS PARA PS2. La consola de Sony va a recibir en los próximos meses una buena colección de simuladores de tenis. «Roland Garros», de Wanadoo, basado en el torneo francés, y una conversión del genial «Virtua Tennis 2k2» de Sega son los más atractivos.

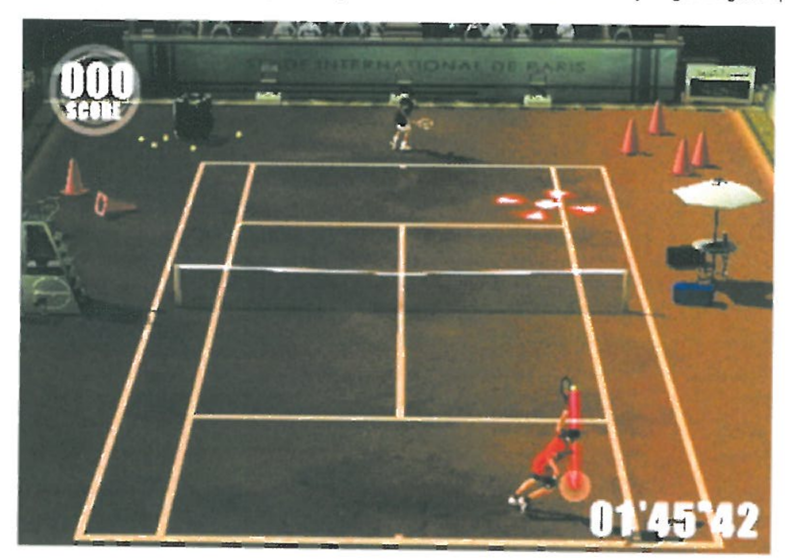
EN LOS ENTRENAMIENTOS aprenderemos un montón de golpes, como saques, dejadas o potentes mates.

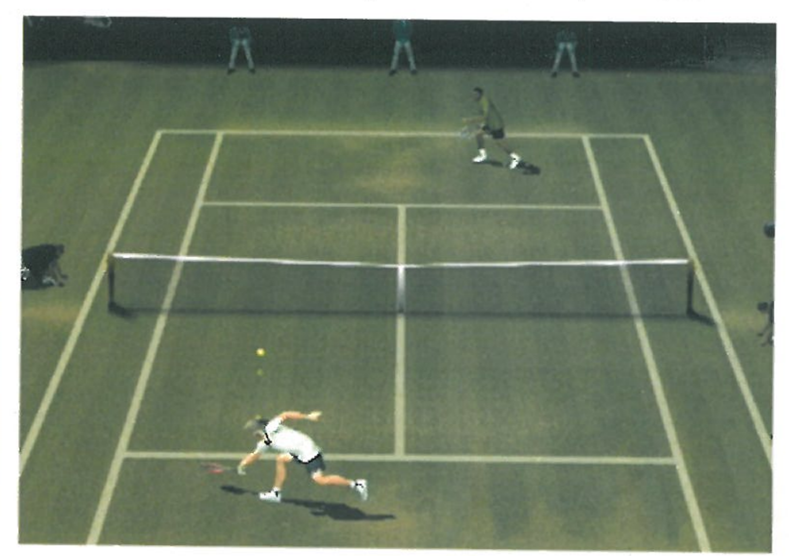


LOS PARTIDOS A DOBLES entre cuatro jugadores van a ser una juerga. Seguro que os pican durante horas.



LOS DIFERENTES TORNEOS se jugarán en superficies de todo tipo: hierba, tierra batida, sintética, etc.



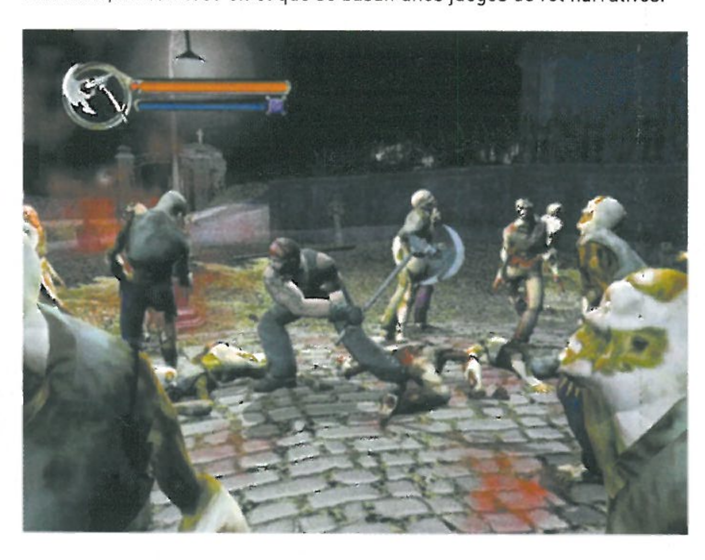


EN ESTE JUEGO DE ACCIÓN la sangre y las visceras -sobre todo de los zombies- estarán muy presentes. Ahí está la prueba: al cura protagonista le encanta hacer mortadela de zombi.

TANTO RIVALES COMO AMBIENTACIÓN se inspirarán en el World of Darkness, un universo en el que se basan unos juegos de rol narrativos.

MIRAD LA CANTIDAD DE PERSONAJES que aparecerán a la vez. ¡Ese nos va a morder!

LOS EFECTOS, con nubes de partículas o transparencias darán mucho espectáculo.



■ Julio ■ Interplay ■ Beat'em up

HUNTER: THE RECKONING

En un mundo inundado por seres de ultratumba, sólo habrá una solución posible: acabar con ellos antes de que os dominen.

LOS MONSTRUOS ESTÁN DE MODA y este juego no quiere ser una simple muestra más. Basado en el juego de rol de tablero "Vampire: The Gathering", nos meteremos en un mundo en el que los engendros y los vampiros siempre han convivido con nosotros, ocultos entre la gente, y sólo unos pocos pueden distinguirlos. Ahora, un pequeño grupo se encaminará al pueblo de Ashcroft para destruir su amenaza: un motero, una ex-policía, un cura y una ricachona guerrillera serán los atípicos protagonistas de esta peculiar cacería. En su camino tendrán que pelear usando cualquier objeto que encuentren contra las hordas de zombis, experimentos genéticos y vampiros, comandados por el misterioso Cornelius. El desarrollo será el de los juegos de peleas clásicos en tercera persona (con algún toque RPG), pero con más espectáculo (y sangre) de lo que estamos acostumbrados. Además, se permitirán hasta cuatro jugadores simultáneos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Por el momento, nos ha parecido espectacular y salvaje a nivel técnico, pero veremos si se desarrollo es muy variado.

LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN Los escenarios oscuros llenos de monstruos y efectos de luz prometen.

2 EL MULTIJUGADOR La pantalla llena con cuatro jugadores más los numerosos enemigos puede ser la bomba.

25 coches licenciados de los más rápidos del mundo compitiendo en 33 etapas en 6 prestigiosos rallies. Con un sistema de daños increíblemente realista, una física real, técnicas de rally actuales y avanzados efectos climatológicos, este juego sublima la sensación de participar en un auténtico rally...

DISTRIBUIDO POR:

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

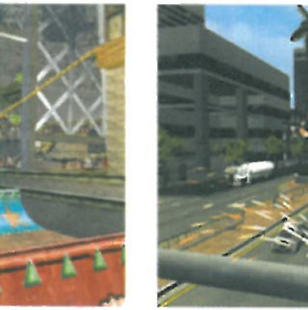
PlayStation®2

www.sci.co.uk

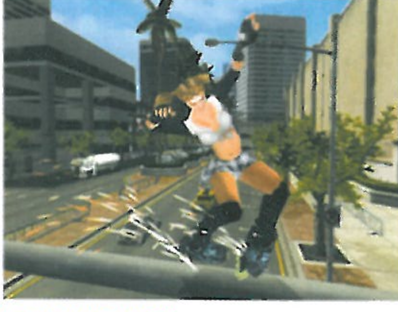
www.rally-championship.com

LA EMOCIÓN Y EL EQUILIBRIO es lo que va a caracterizar a este juego, en el que se han sustituido los monopatines tipo «Tony Hawk» por un par de patines en línea. ¡Ahí voyyyyy!

LOS ESCENARIOS estarán repletos de elementos interactivos, como los dinosaurios móviles que aparecerán en el museo de ciencias naturales.



EL SISTEMA DE CONTROL nos permitirá aprovechar los obstáculos para saltar.



LAS ANIMACIONES imitarán los movimientos reales del campeón Chris Edwards.

LAS CLAVES

1 **LOS OBJETIVOS** serán muy variados, y nos obligarán a recorrer los escenarios de principio a fin.

2 **EL APARTADO TÉCNICO** nos mostrará los patinadores más detallados que hemos visto "grindando" por la consola.

Junio ■ Acclaim ■ Deportivo

AGRESSIVE INLINE SKATING

Se acabaron las broncas por patinar en el pasillo. En cuanto salga este juego recorreremos toda la ciudad haciendo piruetas.

LAS VIRGUERÍAS SOBRE PATINES VOLVERÁN pueden convertirse en el deporte de moda este verano gracias a «Agressive Inline Skating», un juego con el que podremos recorrer la ciudad mientras nos forramos a puntos a base de hacer saltos y "grindadas". El desarrollo será muy parecido al de cualquier «Tony Hawk»: nuestra misión consistirá en recorrer patinando unos enormes escenarios en 3D (desde un museo hasta el parque de atracciones) cumpliendo la friolera de ¡60 objetivos por nivel!. Para ello vamos a contar con todas las piruetas de Chris Edwards (un fiera del patinaje en línea) que además de prestar sus movimientos, será el "padrino" de este simulador deportivo. Pero no os preocupéis porque estas maniobras serán tan fáciles de ejecutar como si estuviéramos en su piel, o mejor dicho en sus patines, gracias a un prometedor sistema de control. ¡Y encima escucharemos la mejor música!

PRIMERA IMPRESIÓN

Además de alucinar con la variedad y el número de objetivos, el nivel técnico de este juego, nos ha dejado boquiabiertos. ¡Tiembla Tony!

¡¡ASIMILA ESTO!!

POWERED BY QUAKE III

STAR TREK VOYAGER
ELITE FORCE™

El enemigo está en todas partes y aquí está tu sitio; defendiendo tu nave y su tripulación. Tú y un equipo de élite deberéis evitar la amenaza de una "asimilación" cierta en este apasionante shooter en primera persona. ¡Buena suerte!

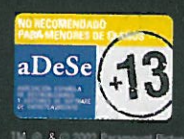
LA RESISTENCIA YA NO ES FUTIL.

La IA del equipo impresiona gracias al motor de Quake III Arena. Los personajes reaccionan y se adaptan para conseguir un equipo de lucha realmente efectivo.

Un arsenal increíble, en calidad y cantidad. ¿Cómo si no ibas a poder vencer a los aliens, todos ellos devastadores, que el Voyager va a ir encontrando?

El motor de Quake III Arena genera superficies de texturas curvas de un detalle minucioso, dando así vida a una amplia variedad de naves alienígenas.

PlayStation 2

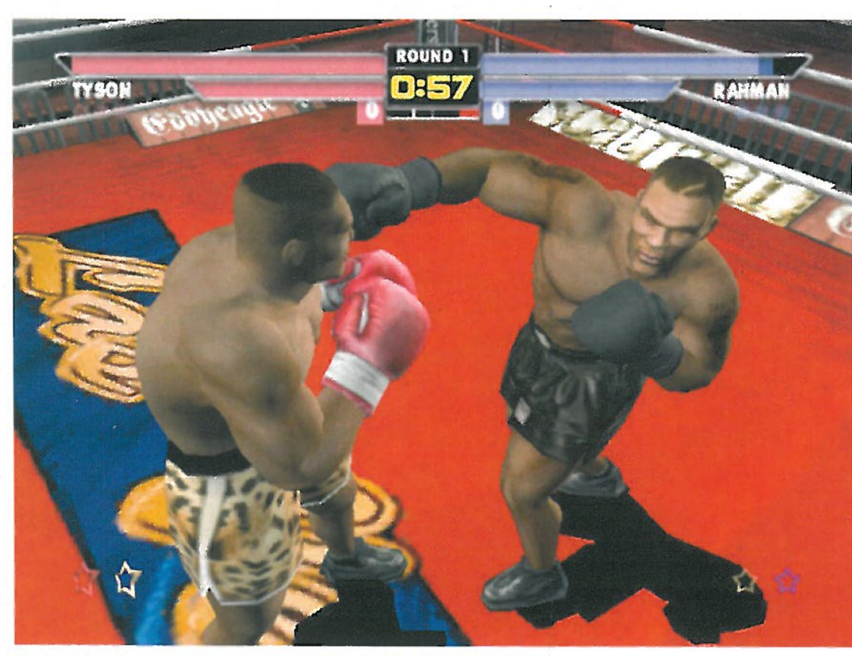


www.majescogames.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

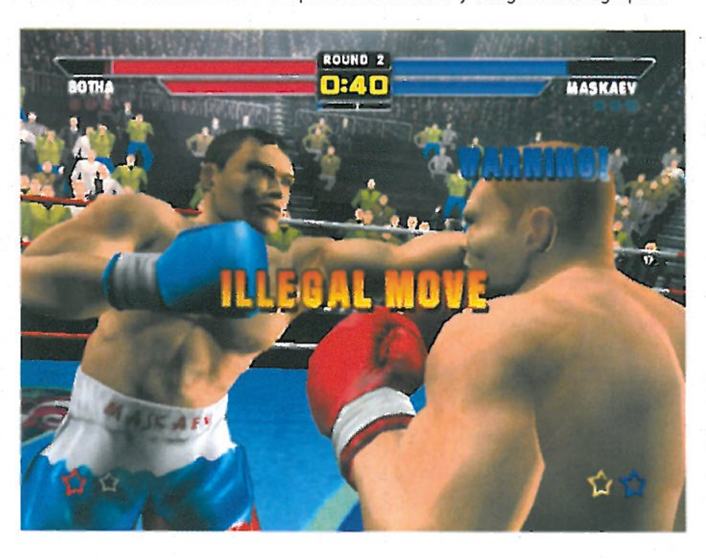


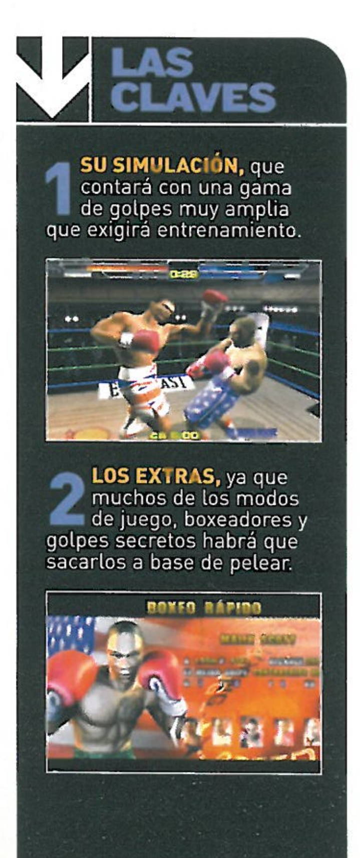
EL POLÉMICO MIKE TYSON (A LA DERECHA) DA NOMBRE a este simulador de boxeo, en el que podremos disputar intensos combates en diferentes campeonatos. ¡Ahí va ese golpe!

LOS COMBATES BUSCARÁN EL REALISMO, con elementos como el diseño de los boxeadores o la aparición de sudor y sangre en los golpes.

HASTA 16 BOXEADORES reales aparecerán en el juego, aunque no desde el principio..

ENTRE MEDIAS DE CADA ASALTO estas mozas nos mostrarán sus "polígonos"...





LAS CLAVES

1 SU SIMULACIÓN, que contará con una gama de golpes muy amplia que exigirá entrenamiento.

2 LOS EXTRAS, ya que muchos de los modos de juego, boxeadores y golpes secretos habrá que sacarlos a base de pelear.

■ Junio ■ Codemasters ■ Deportivo

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

A este boxeador le gusta repartir estopa dentro y fuera del ring, así que no os extrañe que ahora quiera dar caña en las consolas.

PARA BOXEAR BIEN no sólo hacen falta buenos músculos, sino también cabeza. Pero no se trata de tenerla muy dura, listillos, sino de saber encontrar los puntos débiles del rival y dar con la combinación perfecta de golpes que nos dé el triunfo. Por eso este simulador, que apadrina el boxeador más polémico de los últimos tiempos, el amigo Mike Tyson, apostará por ofrecer una gama de golpes amplísima, que irán desde los movimientos más básicos hasta complejas combinaciones. Todos los botones del pad tendrán su función, por lo que llegar a dominar el catálogo de mamporros llevará su tiempo.

Y PARA DESCUBRIR todos los modos de juego (que no serán pocos), boxeadores y golpes (¡hasta 500 combos en total!) habrá que ganar muchos combates, pues no estarán disponibles desde el principio. Pero de eso trata el boxeo, de ganar peleas, ¿no? Pues a darle duro al saco...

PRIMERA IMPRESIÓN

La simulación y la realización técnica parecen estar a buen nivel, aunque habrá que ver si su sistema de "esconder" las posibilidades de juego funciona.

LOS RIVALES conducen a buen nivel, así que hay que pilotar con destreza para ganar en estas carreras.

VOY COMO UNA MOTO...

ATV TRACK QUA

¿Estáis hartos de ver cómo vuestro primo liga con su vespa? Tranquilos porque la solución acaba de llegar a los salones recreativos: un quad todoterreno con el que os podréis llevar a todas las chicas de calle... si conseguís salir de la selva.

MOTO Y CHICAS

El mueble original de «ATV Track» incluye dos altavoces estéreo y un subwoofer, además de un asiento "de paquete" para nuestro acompañante. Cada vez que tomamos un bache en el juego, el sillín se pone a vibrar para que nos sintamos como auténticos pilotos.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Velocidad
- **COMPAÑÍA:** Gaelco
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Mayo de 2002 LUGAR: España
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 1€
- **CONVERSIÓN:** GameCube

ES EL ÚLTIMO JUEGO DE GAELCO Sus programadores son el mismo grupo español que hace sólo unos meses nos enseñó «Smashing Drive».

EL TIEMPO que tardamos en recorrer cada tramo queda registrado en una tarjeta de ruta.

LOS QUADS no tienen mucha estabilidad, pero sí potencia suficiente para atravesar ríos y otros obstáculos.

DE CUATRO RUEDAS
DS ON AMAZON

UNA CARRERA TRAVÉS DE LA SELVA AMAZÓNICA parece el mejor modo de descubrir nuestras habilidades como pilotos de Quad (una de esas enormes motos de 4 ruedas) especialmente si se trata de cumplir los tiempos del control de ruta que nos marca «ATV Track». Es decir, que si no llegamos al final de cada etapa antes de que el tiempo se agote, seremos eliminados de la carrera. Pero no os preocupéis porque, para no ponernos las cosas demasiado difíciles, esta espectacular recreativa nos permite escoger entre dos pilotos (Zakk y la "neumática" Jill) y cuatro máquinas con características diferentes. Vamos, lo básico para atravesar, a toda velocidad, los 4 niveles repletos de baches, ríos y saltos, que nos separan del manantial donde termina esta competición. ¿Todavía os creéis capaces de hacerlo? Pues esperad a ver lo complicado que resulta orientarse por unos circuitos llenos de atajos y trampas... y encima con nuestro Quad pegando saltos de un lado a otro y a punto de volcar.

LOS ESCENARIOS recrean con mucho detalle la jungla: desde la costa hasta el manantial donde nace el Amazonas.

SE ACERCAN DOS JUEGOS "SALVAJES"

PS2 BUSCA TIPOS DUROS PARA JUGAR

¿Quién dijo que los juegos eran sólo cosa de niños? Hemos viajado hasta los estudios de Sony en Inglaterra para mostraros las próximas aventuras "para mayores" que van a aparecer en PlayStation 2. Criminales y monstruos de otra dimensión nos mostrarán el lado más duro de esta consola.

PRIMAL

- **Se desarrollará en un mundo medieval-fantástico,** con cinco escenarios de ambientación muy oscura.
- **Su protagonista podrá transformarse en demonio,** así que sus habilidades cambiarán durante el juego.
- **Los combates estarán muy cuidados,** y permitirán tantos golpes como en cualquier juego de lucha.

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Fecha de lanzamiento de los juegos: **Diciembre 2002**
- Formato para el que salen: **PlayStation 2**
- Programados por: **Los estudios de Sony en Inglaterra**
- Estos dos juegos serán: **Aventuras de acción**
- Lo más llamativo: **Serán juegos para adultos**
- En cuanto salgan: **Comenzarán a desarrollarse sus secuelas**

THE GETAWAY

- **Será una mezcla de conducción y aventura,** que nos obligará a recorrer Londres en busca de pistas.
- **Manejaremos a un conductor de la mafia,** que debe rescatar a su hijo y vengar a su esposa asesinada.
- **Podremos saltarnos la ley,** robar coches a punta de pistola, disparar "a saco" o conducir como locos.

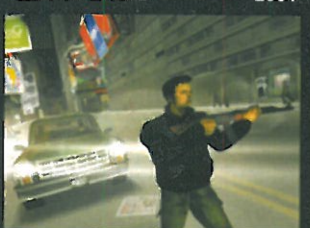
LA POLI NOS PERSEGUIRÁ cada vez que nos saltemos la ley. Cuantos más delitos hayamos cometido, más numerosos serán los "polis" que irán por nosotros.

LA "COSA NOSTRA" SOBRE RUEDAS

THE GETAWAY

EL RIVAL A BATIR

GTA III 2001



En este juego de Take 2 para PS2, que ha sido todo un éxito, controlamos a un conductor de la mafia que debe recorrer una ciudad cumpliendo pequeñas misiones que incluyen el robo de coches y los tiroteos. Lo más llamativo es que tenemos completa libertad para conducir cualquier coche que veamos y usar todo tipo de armas.

«THE GETAWAY» AÑADIRÁ GRÁFICOS FOTORREALISTAS A UN PLANTEAMIENTO SIMILAR.

5 "razones que no podréis rechazar" para conducir un coche robado, eliminar a matones y huir de la poli... en un juego, claro.

1 UN DESARROLLO DIVIDIDO EN UN 40% DE CONDUCCIÓN Y UN 60% DE AVENTURA. Tendremos completa libertad para "pedir prestado" (a punta de pistola) cualquier coche que encontremos por la calle, tomar rehenes, disparar a lo loco... lo que sea con tal de cumplir nuestros objetivos sin que nos pille la poli (que tendrá más efectivos con cada "barbaridad" que hagamos).

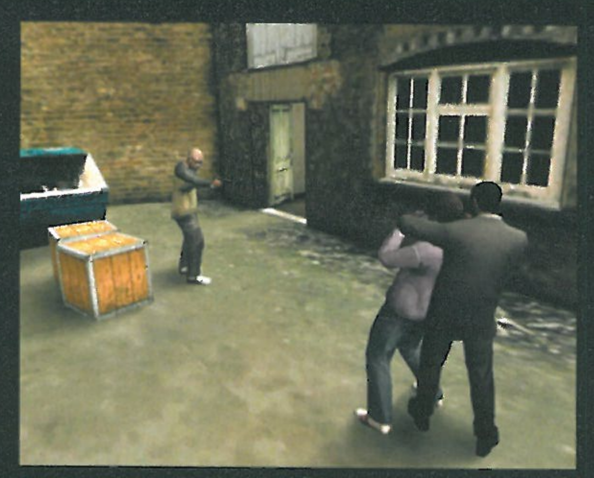
2 LOS MISMOS COCHES QUE SE PODRÍAN ENCONTRAR EN CUALQUIER CALLE. En total podremos conducir 65 modelos (grúas y autobuses urbanos incluidos) que se abollarán con cada golpe, casi como en la realidad. De hecho, cada vehículo estará formado por más de 2000 polígonos, y su construcción será tan minuciosa que incluso los salpicaderos serán diferentes..

3 LA CIUDAD DE LONDRES SE RECREARÁ HASTA EN EL MÁS MÍNIMO DETALLE. Los edificios han sido fotografiados y están siendo construidos en 3D para que tengamos la sensación de recorrer más de 120 km de calles "reales". Además, también deberemos registrar el interior de 18 edificios (y un barco) diseñados por los expertos de las "pelis" de James Bond.

4 LA HISTORIA ESTARÁ DIVIDIDA EN DOS PARTES. Durante la primera parte del juego controlaremos a Mark Hammond, un matón de la mafia cuyo hijo ha sido secuestrado. Nuestra misión consistirá en recuperarlo y, de paso, vengar la muerte de nuestra esposa. Pero a partir de la mitad del juego, nos transformaremos en Frank Carter, el policía encargado de seguir a Mark.

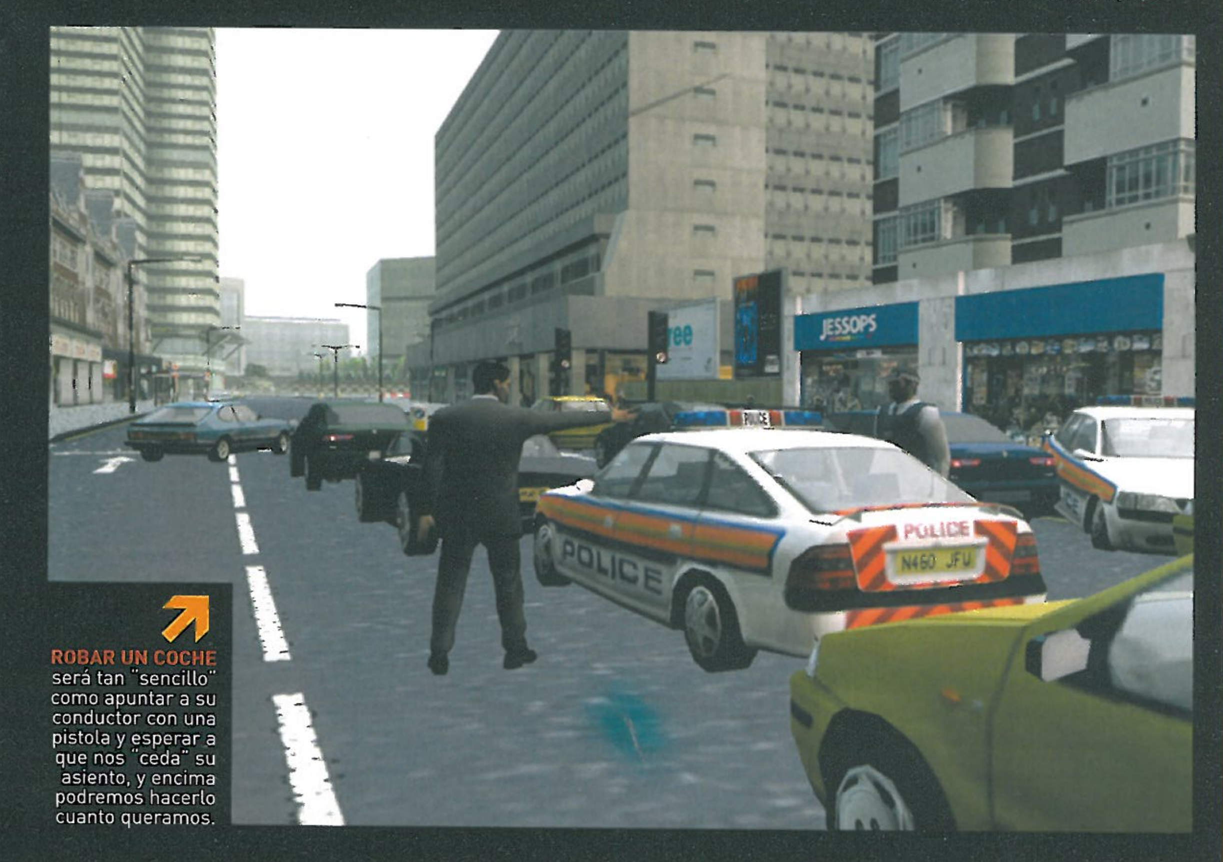
5 SÓLO PARA ADULTOS. «The Getaway» nos permitirá hacer lo que queramos: podremos saltarnos la ley, hacer el cabra con el coche, disparar a lo loco... menos mal que sólo es un juego. Eso sí, aprovechando que está dirigido al público adulto, los programadores han decidido incluir una trama complicada y algún que otro desnudo, como en una película de Hollywood.

■ SEGÚN SUS PROGRAMADORES «THE GETAWAY» SERÁ MÁS UNA AVENTURA PARA ADULTOS QUE UN JUEGO DE CONDUCCIÓN ■



LAS ARMAS disponibles irán desde una pistola hasta una escopeta de cañones recortados, pero con munición limitada.

EL CONTROL DE LOS COCHES dependerá del modelo que nos hayamos "agenciado". El Aston Martin será el más rápido.



ROBAR UN COCHE será tan "sencillo" como apuntar a su conductor con una pistola y esperar a que nos "ceda" su asiento, y encima podremos hacerlo cuanto queramos.

TODO SOBRE EL JUEGO

Como si fuera una película

Lleva más de 2 años en desarrollo, ya que se están utilizando las últimas novedades técnicas, como en cualquier superproducción:

- **Sus creadores pertenecen al London SCCE Studio**, y son también los responsables de la saga «Esto es Fútbol», y de otros juegos de velocidad para Psone, como «Rapid Racer» o «Porsche Challenge».

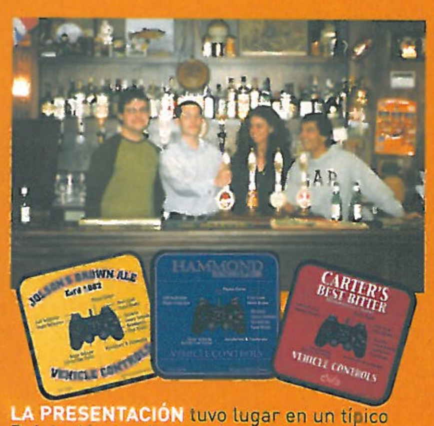
- El sistema de "motion capture" ha sido desarrollado por Sony, y es el único que **permite "copiar" los movimientos dentro de los coches**, utilizando un innovador sistema de campos magnéticos.

- Las animaciones de los personajes cambiarán cada vez que suframos algún daño y, en total, **nos permitirán realizar más de 2000 movimientos.**

- Anna Edwards encabezará el reparto de **actores que darán vida a los personajes del juego**. Son actores muy conocidos en el Reino Unido, y también se encargarán de poner las voces en la versión inglesa.

- **El clima y la iluminación serán variables** durante el juego, casi como en el Londres de la vida real.

- La presentación de «The Getaway» tuvo lugar en un **Pub dentro de las propias oficinas de Sony**, que fue inaugurado especialmente para la ocasión.



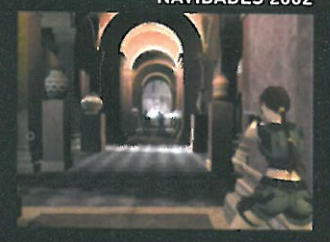
LA PRESENTACIÓN tuvo lugar en un típico Pub inglés en el que, además de jugar y servir cerveza, pudimos hablar con el equipo.

LOS COMBATES serán tan completos como en cualquier juego de lucha "uno contra uno", aunque aquí podremos utilizar armas blancas.

LA BELLA Y LAS BESTIAS
PRIMAL

EL RIVAL A BATIR

Tomb Raider
NAVIDADES 2002



La heroína más sexy de los videojuegos, Lara Croft, protagonizará una aventura en 3D en la que lo mismo tendremos que hacer gala de nuestra inteligencia, para resolver puzzles, que de buena puntería o agilidad. En PS2, además, ganará nuevos movimientos y habilidades.

«PRIMAL» APOSTARÁ POR UNA ACCIÓN MÁS SALVAJE Y LAS TRANSFORMACIONES DE JEN.

Atravesar un mundo fantástico suena atractivo, pero después de ver a los demonios que lo habitan, necesitaréis estos 5 motivos:

1 **LA HISTORIA NOS METERÁ EN LA PIEL DE JEN,** una atractiva neoyorquina que aparecerá en un mundo fantástico habitado por demonios. Sus problemas crecerán, porque descubrirá que se ha convertido en una pieza clave en la batalla entre Arella, reina del orden, y Abbadon, señor del caos. Su misión (y la nuestra) será encontrar a Lewis, un humano que ayuda al caos.

2 **JEN PODRÁ TRANSFORMARSE EN LOS DEMONIOS** que habitan en esa dimensión. Para ello necesitará cargarse de energía, eliminando a sus enemigos. Podremos ver sus metamorfosis en las especies propias de cada mundo: Ondina (en el agua), Ferai y Djinn en tierra, y un hombre-pájaro llamado Wraith.

3 **LOS COMBATES ESTARÁN INSPIRADOS EN LOS JUEGOS DE LUCHA,** especialmente en «Soul Calibur», ya que iremos armados. Los movimientos serán muy sencillos de hacer: con L y R manejaremos las dos manos de Jen de manera independiente, así podremos ejecutar ataques a dos manos, "reversal" y todo tipo de combos. Una vez agotada la energía de cada demonio, habrá que ejecutar un golpe final para eliminarlos.

4 **LOS SECUNDARIOS TAMBIÉN CONTARÁN.** Durante todo el juego nos acompañará Scree, una gárgola que trepa por las paredes y puede "meterse" en cualquier estatua para ganar nuevas habilidades. Además, la posibilidad de alternar el manejo de ambos personajes, nos permitirá resolver puzzles más complicados.

5 **ESTARÁ DIVIDIDO EN CINCO MUNDOS,** cada uno con una ambientación y unos habitantes diferentes. La historia comenzará en Solum, el reino medieval de los seguidores de Arella, pero también deberemos visitar Volca, una tierra llena de cráteres, las montañas de Aetha y la ciudad submarina de Aquis. Para pasar de un mundo a otro Jen utilizará unos portales que estarán situados en un nivel llamado Nexus.

«PRIMAL» AÑADIRÁ UN GRAN SISTEMA DE COMBATE A UNA TÍPICA AVENTURA, MEZCLA DE PUZZLES Y EXPLORACIÓN

LOS DEMONIOS serán muy inteligentes y nunca se repetirá su apariencia. El color de la piel nos indicará su dificultad.

LAS TRANSFORMACIONES de Jen serán muy espectaculares y se producirán justo después de eliminar un par de enemigos.

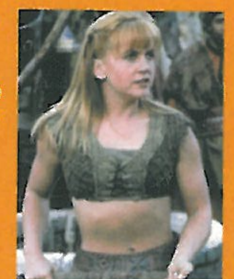
JEN Y SCREE son los protagonistas del juego, y podremos alternar el control de uno u otro en cualquier momento. Cada uno tendrá sus habilidades.

TODO SOBRE EL JUEGO

Lo último en tecnología

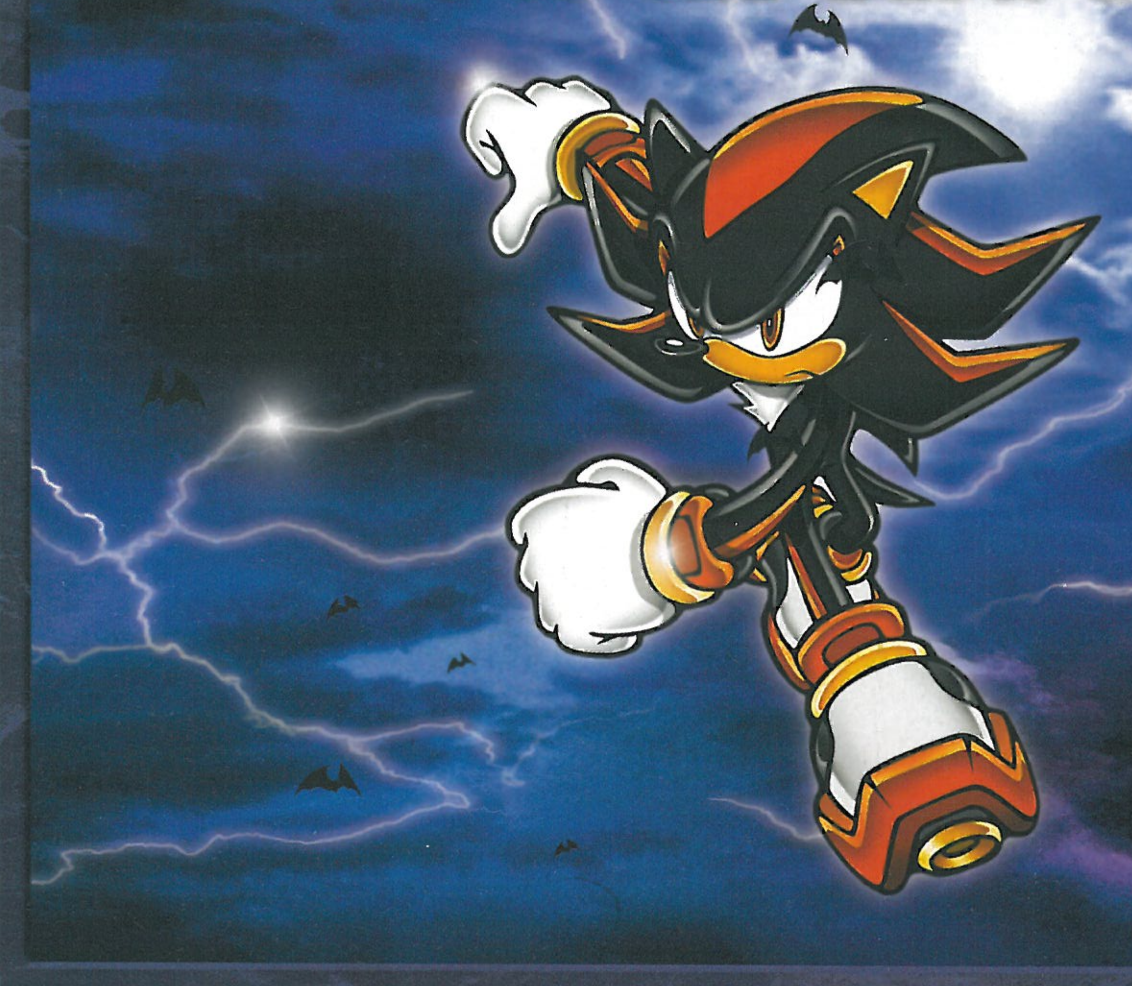
El motor gráfico de «Primal» se está desarrollando específicamente para este juego y cuenta con las últimas innovaciones técnicas:

- Los responsables de este juego son **los estudios de Sony en Cambridge** que también han desarrollado «C-12» y las dos partes de «Medievil» para Psone. Su primer título importante fue «James Pond», que apareció en Megadrive.
- **La voz de Jen en versión original corresponde a Gabrielle**, una de las protagonistas de "Xena, la princesa guerrera". Pero aquí llegará doblado al castellano.



- **Los diseños de los enemigos nunca se repetirán** gracias a la técnica del "body swap" que intercambia diferentes partes del cuerpo aleatoriamente entre ellos.
- **Las expresiones faciales de la protagonista cambiarán durante la aventura**, e incluso el movimiento de sus labios se sincronizará con sus palabras en todas las versiones.
- Al igual que «Jak and Daxter», este juego utilizará un sistema llamado "dinamic loading" para los niveles más largos, y **no se detendrá durante las cargas.**
- En lugar de una barra de energía **habrá que comprobar el nivel de "vida" vigilando la intensidad con que brilla el tatuaje** que Jen lleva en su espalda.

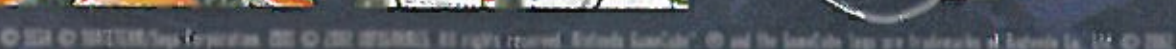
EL DISEÑO DE LOS DEMONIOS estará muy cuidado, tanto que recordará al de películas como "Razas de Noche" o "Hellraiser".

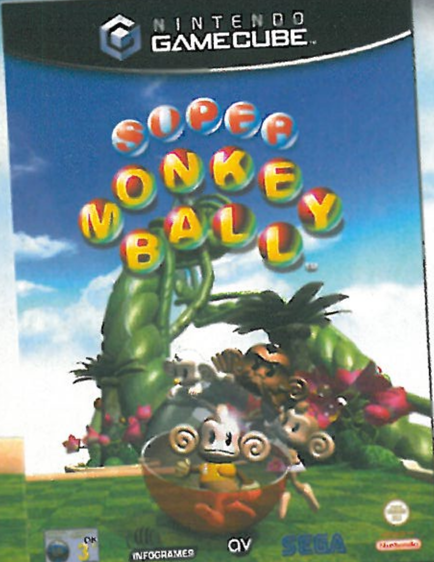


Las fuerzas de la luz y de la oscuridad se han reencontrado. El futuro del mundo pende de un hilo. ¿Te uniras a las fuerzas del bien convirtiendo a Sonic en un superhéroe con el fin de lograr la paz del mundo? ¿o tal vez sucumbiras a la oscuridad creciente de Shadow y destuiras la tierra? El momento ha llegado. Elige con sabiduria.

- 30 niveles con más de 50 misiones · Modo multijugador hasta 4 personas · 12 personajes a elegir incluyendo a Metal Sonic, Amy, Chaos Zero y el divertidisimo Chao Walkers · Modo Chao repleto de nuevos mini juegos · Caracteristica de intercambio de Chao con Game Boy Advance.

De que lado estas?





www.infogrames.com

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

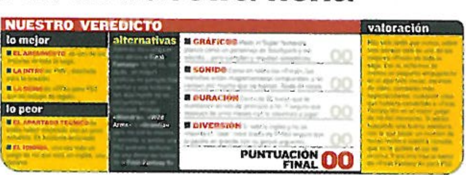
▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 128

«SPIDER-MAN» En plena fiebre del hombre araña ya tenemos los juegos en versión Xbox y GameCube. ¿Son tan buenos como la película? ¿O mejores?

PÁGINA 76

«SUPER SMASH BROS» Desde que hemos empezado a jugar con este torneo de lucha no hemos dejado de reirnos. Mirad por qué...

PÁGINA 70

«FINAL FANTASY X» Que es el juego de rol más esperado no hay ninguna duda. Ahora sólo hace falta saber si realmente es el mejor. Pues no perdáis ni un instante en descubrirlo en nuestro completo y emocionante análisis.

EN ESTE NÚMERO...

■ ROL ■ SQUARESOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 29 de mayo

UNA AVENTURA con momentos inolvidables es lo que nos ofrece esta nueva entrega de «Final Fantasy» Con un argumento de película, épicos combates, multitud de personajes y viajes a muchos lugares fantásticos llenos de sorpresas.

LA AVENTURA DEFINITIVA

FINAL FANTASY X

Si lo que habéis soñado durante mucho tiempo es vivir una historia apasionante y mágica, repleta de aventuras, épicos combates, amistad e incluso amor, este es vuestro juego.

■ **LA SERIE «FINAL FANTASY»** ha tenido siempre una constante: su magia. ¡Qué os vamos a decir a sus fieles seguidores! Pero para aquellos pocos que la desconozcan, os diremos que «Final Fantasy» es una saga de rol que, desde su primera entrega en PSone, ha combinado el clásico desarrollo de los "RPG", por medio de combates por turnos (en los que primero ataca nuestro equipo y luego el enemigo), con un entorno gráfico muy bueno y argumentos apasionantes. ¿Imagináis coger estos aspectos, corregirlos y mejorarlos mil veces? ¡Pues eso ni siquiera se aproxima a lo que nos ofrece «Final Fantasy X»! Para empezar tenemos una historia de las que "enganchan", con un protagonista carismático y optimista: Tidus. A lo largo del juego, este valiente muchacho descubre (y nosotros con él) cómo la vida no consiste sólo en ser una estrella deportiva. Cuando una terrible criatura llamada Sinh destruye su mundo natal, nuestro héroe viaja mil años en el futuro hasta el mundo de Spira. Allí se enamora de una joven sacerdotisa y gana la amistad de un "colega" deportista, una ladrona, una hechicera y hasta de un hombre-tigre. A todos les une el mismo objetivo: acabar con Sinh y su ciclo de destrucción a cualquier

EL ENORME NIVEL TÉCNICO permite que las secuencias que narran la historia sean más dramáticas, gracias a la expresividad de los personajes.

A BORDO DE LA NAVE ALBHED podemos viajar a cualquier punto de Spira, escogiendo la dirección en la esfera azul.

EN CUALQUIER RINCÓN podemos encontrar cofres con pociones, armas o dinerito, que nunca viene mal ¿verdad?

PERSONAJES CASI VIVOS

En «Final Fantasy X», las emociones de los personajes son reales. Sus rostros son tan detallados y sus expresiones faciales han sido tan cuidadas que transmiten fácilmente cualquier emoción, desde la risa al llanto. Alucinante.

LA ALEGRÍA y el optimismo de Tidus siempre están a flor de piel. ¡Para él cualquier momento es bueno para unas risas!

LAS LÁGRIMAS también se dan durante esta aventura, dando lugar a momentos tan emotivos como éste con Yuna.

2

3

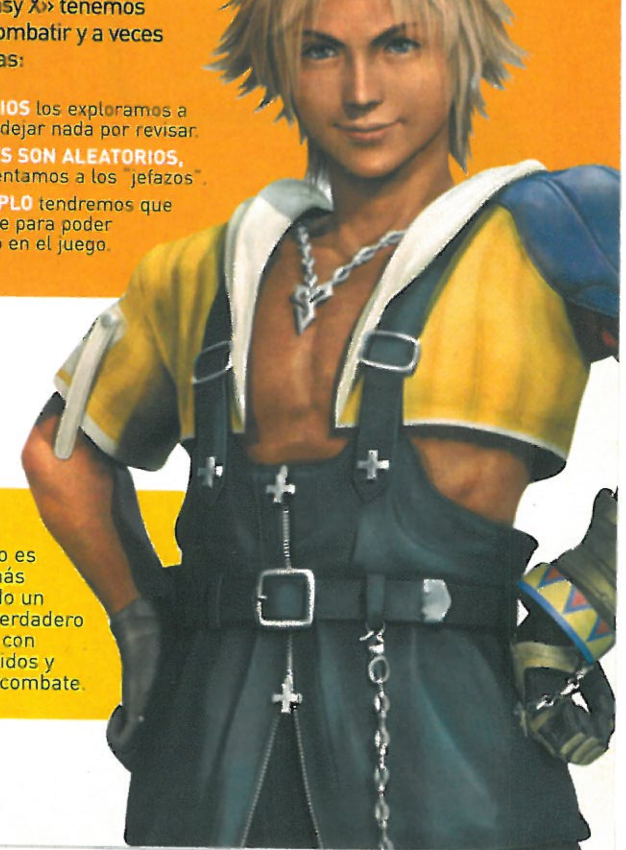
ASÍ ES EL JUEGO

En «Final Fantasy X» tenemos que explorar, combatir y a veces resolver enigmas:

1. **LOS ESCENARIOS** los exploramos a pie. Conviene no dejar nada por revisar.
2. **LOS COMBATES SON ALEATORIOS,** salvo si nos enfrentamos a los "jefazos".
3. **EN CADA TEMPLO** tendremos que resolver un puzzle para poder seguir avanzando en el juego.

precio. ¿Verdad que es emocionante? ¡Y eso que no sabéis ni la décima parte! Batallas épicas, catástrofes, misterios insospechados, ¡hasta hay una boda y un viaje al Más Allá! Vamos, que nos hemos quedado sin uñas hasta ver el final del juego.

→LA HISTORIA SE DESARROLLA MIENTRAS viajamos por los distintos rincones del mundo de Spira, bajo una perspectiva en tercera persona. Recorremos unos inmensos escenarios buscando la clave para derrotar a Sinh: hay que hablar con todos los personajes que encontremos en nuestro camino y, de vez en cuando, resolver algún puzzle que nos permita conseguir nuevos poderes o acceder a nuevas localizaciones. Todo mientras se suceden sorprendentes revelaciones sobre la historia, con escenas y secuencias muy inten- ▸▸



→TIDUS:
Este peculiar aventurero es sin duda el personaje más positivo del juego, ¡y todo un cabezota! Como es un verdadero deportista, sus ataques con espada son los más rápidos y ágiles. Una garantía en combate.

¿JUGAMOS AL BLITZBOL?

«Final Fantasy X» incluye un peculiar deporte que constituye un juego aparte. Se trata del Blitzbol, una mezcla de waterpolo, fútbol y artes marciales, ¡todo en uno!

¡QUÉ GOLAZO! Pero no os emocionéis, que marcar cuesta lo suyo en este deporte tan guay.

PODEMOS USAR técnicas especiales durante el partido, e incluso golpes y llaves.

TENEMOS QUE ESCOGER varias opciones cuando nos movamos, lo que le da un toque de estrategia a los partidos.

LA TRADUCCIÓN DE LOS TEXTOS (las voces están en inglés) es bastante buena, y viene bien porque hay muchos textos.

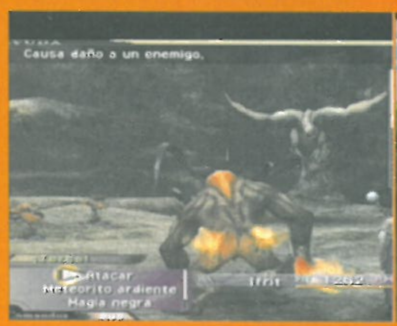
EL JUEGO INCLUYE RETOS como pulsar una determinada secuencia de botones, para aprender nuevas técnicas.

AURON tiene los ataques especiales más poderosos. ¡Caray, pobre del monstruo que vaya a "comerse" este espadazo!

ENEMIGOS como Sinh requieren paciencia, ¡o vencerle por partes! Primero los brazos, después la cabeza, el tronco...

COMBATES CON UN TOQUE DE ESTRATEGIA

¿OS PARECEN POCOS TRES PERSONAJES por grupo y combate? ¡"No problem"! Si pulsamos L1 podemos sustituir cualquier personaje por cualquiera de los que no estén peleando, cuantas veces queramos, ¡y en pleno combate! No sólo eso, sino que en todo momento se indica en pantalla cuál es nuestro turno de atacar. ¡Muy útil!



← YUNA

Pese a su dulce aspecto, esta invocadora es uno de los personajes más poderosos del juego, ya que es la única capaz de controlar a los Eones. Además, es una experta en magia curativa. ¡Que chica más completa!

sas y encuentros con nuevos personajes. Y cuando se cruza en nuestro camino un enemigo, ¡ahí sí que empieza lo bueno!

→LOS COMBATES DEL JUEGO son casi siempre aleatorios: nosotros recorremos tan tranquilos los escenarios y ¡pumba!, de repente la pantalla cambia y muestra a nuestro grupo de guerreros (nunca más de tres a la vez), y en el lado opuesto a los enemigos. Salvo si nos sorprenden, seremos nosotros los primeros en atacar, con un turno por personaje, seguidos por los turnos de cada enemigo, así hasta que uno de los dos bandos gane. Cada miembro del equipo tiene una "especialidad": por ejemplo, al espadachín del grupo se le dan bien los "bichos" mas fuertes, pero "flojea" en el apartado mágico. Ahí está la gracia de combinar los personajes y conseguir

SEYMOUR es uno de los "jefes" más peligrosos del juego. No sólo tiene varias formas sino que, como podéis ver, es un poco "pedantón" el tio.

LAS SECUENCIAS sirven para ilustrar los momentos más dramáticos del juego... o los más románticos.

■ MAGIA, SECRETOS, COMBATES, EMOCIÓN, EXPLORACIÓN... LA DIVERSIÓN RESULTA CASI ILIMITADA ■

CADA PERSONAJE tiene sus propias habilidades. Rikku por ejemplo puede combinar cualquier objeto con otro para crear ataques devastadores.

un grupo equilibrado para derrotar a cualquier tipo de rival. Pero no penséis que los enemigos se quedan cruzados de brazos, ya que, a medida que avanzamos en el juego, son cada vez más fuertes. Pero no nos van a faltar medios para defendernos, pues además de la apabullante cantidad de hechizos, armas y golpes especiales que tenemos, hay que tener en cuenta que a base de luchar nuestros personajes serán cada vez más fuertes. Esto es gracias al Tablero de Esferas, un original menú que nos permite, "canjeando" los puntos conseguidos en cada combate, aumentar la vitalidad o el poder mágico de nuestros "chicos" o enseñarles nuevas habilidades o técnicas. Por eso mola tanto combatir: cuantas más peleas ganemos, más puntos conseguiremos y más poderosos seremos. ¡Nosotros hemos estado deseando pelear una y otra vez para conseguir un "superequipo"! Y eso por no mencionar a los jefes finales, ¡esos si que son duros! Es muy emocionante saber que tras la próxima puerta nos espera un "jefazo" que puede acabar con nosotros en un suspiro, pero a la vez estamos deseando probar todo el poder de nuestros personajes para intentar derrotarle. Al final tenemos la sensación de estar jugándonos el tipo para salvar un mundo, algo que no habíamos experimentado a este nivel con ningún otro título.

➔EL NIVEL TÉCNICO, por su parte, es impresionante. Nunca habréis visto unos personajes tan bien realizados, con unos rostros detallados hasta en el brillo de sus ojos. ¡Es que parece que estar vivos!: cuando ríen, cuando lloran, cuando se enfadan... en todo momento su ▸▸

EL ATAQUE DE LOS EONES

Para ayudar en los combates, Yuna puede invocar a los Eones, unas criaturas de inmenso poder que pelean como personajes aparte. Estos son tres de los más molones y efectivos:

ÁNIMA ES UN EÓN SECRETO. Su aspecto es tan terrible como sus poderes. ¡Fijáos qué pinta tiene!

SHIVA ES NUESTRA FAVORITA. Sus ataques basados en el elemento Hielo son geniales.

IFRIT, EL SEÑOR DEL FUEGO, es un clásico de la saga, y el segundo Eón que conseguimos durante nuestro Peregrinaje.

¡MENUDO "PASEITO"!

▲ EN LAS TIENDAS O BARES conviene hablar con todo el mundo. Nos pueden dar objetos, pistas sobre secretos....

◄ EL MAPA indica la dirección que hay que seguir, por medio de una flecha roja.

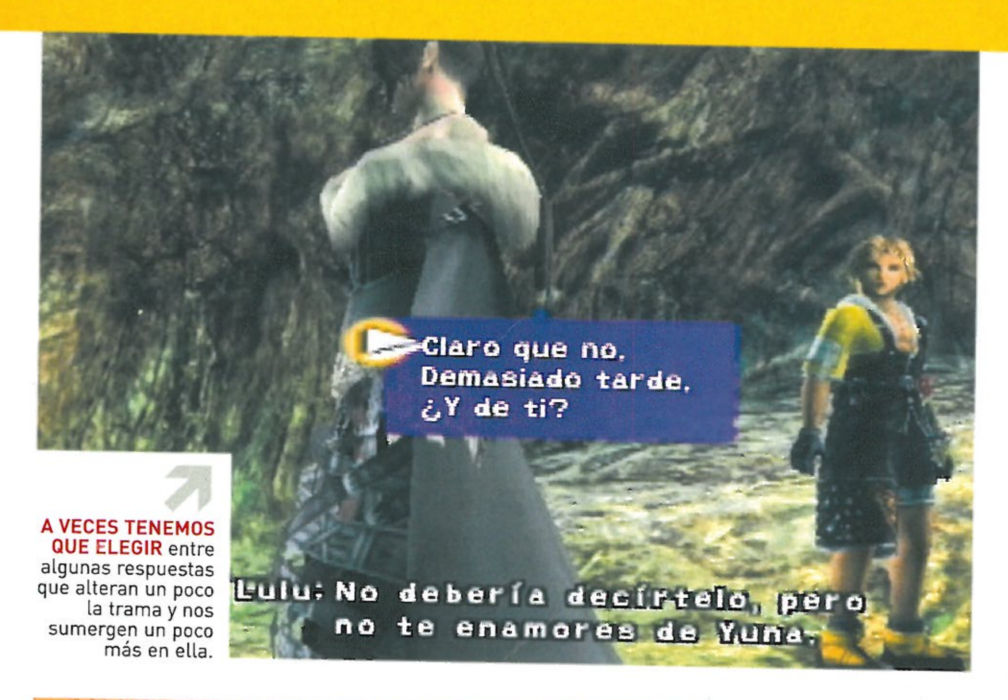
¡Y ENCIMA UN DVD REPLETO DE EXTRAS! La versión europea de «Final Fantasy X» (igual que la japonesa) incluye un dvd con entrevistas con los programadores, banda sonora, trailers, galería de imágenes y avances de otros juegos. ¡menudo detallazo!

← LULU

La especialidad de esta preciosa hechicera es la magia negra. Es la mejor opción contra "bichos" inmunes a ataques físicos, y su poder es casi ilimitado.

expresividad es total, por encima de cualquier otro juego que hayamos visto hasta ahora. Y claro, si los personajes parecen vivos, también deben hablar como si estuviesen vivos, ¿verdad? Dicho y hecho: todos tienen voces y les van que ni pintadas a cada uno. Es una pena que vengan en "inglis pitinglis", aunque la traducción de los textos es lo bastante buena como para seguir la historia sin problemas. ¡Y menudos escenarios! Hablamos de localizaciones en completas 3D de una belleza increíble: parajes tropicales, ciudades del futuro, desiertos... Y a todo esto hay que añadir unas secuencias de vídeo que por supuesto también "se salen", ¿qué esperabais?

→CADA CIERTO TIEMPO aparecen juegos que suponen una revolución en el mundo de las consolas, y nos hacen olvidar que



A VECES TENEMOS QUE ELEGIR entre algunas respuestas que alteran un poco la trama y nos sumergen un poco más en ella.

EN LOS COMBATES podremos ver cómo los protagonistas hacen uso de todas sus habilidades para salir vencedores.

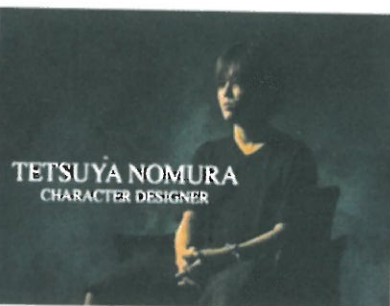
UN VIAJE LLENO DE MISTERIOS

¡No todo iba a ser pelear y aprender magia! Spira está llena de secretos, minijuegos y sorpresas, más que cualquier entrega de la saga. Algunos son exclusivos para la versión europea, como los Eones Oscuros o Penitencia, un nuevo y muuuy poderoso jefe final.

PODEMOS MONTAR en chocobos, echar carreras y hasta entrenarlos. ¡Corre choco!

HAY TRES EONES OCULTOS, pero conseguirlos a todos supone un esfuerzo. ¡Animo majetes!

PARA VIAJAR de un lado a otro podemos "coger" el Supaf, una simpática montura acuática. ¿Tenéis el "bonometro"?



EL "SUPERJEFAZO" final es un Eón de poder inmenso. ¡Los valientes que se atrevan, que den un paso al frente!

estamos "sólo" jugando. «Final Fantasy X» es uno de estos títulos, una creación magistral que no sólo ofrece el mejor apartado técnico de todo el catálogo de PS2 (sólo por debajo de «Metal Gear 2»), sino que además consigue algo que pocos juegos pueden lograr: hacernos soñar, sentir y vivir una fantasía inigualable. Juegos como éste sólo se definen con dos palabras: Obra Maestra. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU APOTEÓSICO APARTADO TÉCNICO,** impresionante, al nivel de lo visto en «Metal Gear 2».

■ **LA MARAVILLOSA HISTORIA** que nos cuenta. Es sin duda el mejor argumento de toda la saga.

lo peor

■ **QUE LAS VOCES VENGAN EN INGLÉS.** Nos imaginamos el juego doblado al castellano, y casi podemos echarnos a llorar.

■ **LA CONVERSIÓN A PAL,** que al final viene sin opción de 60 Hz.

alternativas

Desde ahora (y seguro que por mucho tiempo), **«Final Fantasy X»** es el mejor juego de rol de PS2. También está el reciente **«Shadow Hearts»**, peor técnicamente pero divertido por su mezcla de humor y terror. Este mes sale también **«Grandia 2»**, anticuado en su realización pero con el sabor de los clásicos.

■ **GRÁFICOS** Personajes que parecen casi vivos, escenarios tridimensionales con miles de detalles, efectos de luz soberbios.... Increíble. **96**

■ **SONIDO** Una grandiosa banda sonora que mezcla varios estilos y efectos sonoros excelentes. Las voces están en inglés, pero son buenísimas. **89**

■ **DURACIÓN** MÁS DE 100 HORAS DE JUEGO. Y seguro que ni así descubrís todo ¡Y además el Blitzbol, que es todo un juego aparte! **98**

■ **DIVERSIÓN** El misterio de Sinh atrapa desde el principio. Los combates son un "pique" y siempre hay algo maravilloso por descubrir. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Parece que PS2 es una consola de extremos: hasta el momento estaba "huérfana" de un juego de rol en condiciones, y ahora tiene el mejor representante del género PARA CUALQUIER CONSOLA. «Final Fantasy X» no sólo es la mejor entrega de la saga hasta el momento, sino un juego por encima del bien y del mal. Su historia es apasionante, tiene personajes carismáticos y su diversión es casi ilimitada. No descubriréis la verdadera magia del género de rol hasta que juguéis a «Final Fantasy X», un imprescindible de PS2.

■ LUCHA ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.995 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 24 de mayo

LOS PERSONAJES MÁS CONOCIDOS DE NINTENDO SE PELEAN, en divertidos combates que ofrecen risas, tortas, saltos, disparos, magias y una gran diversión multijugador. ¡Dale duro a Mario y no te cortes, Donkey!

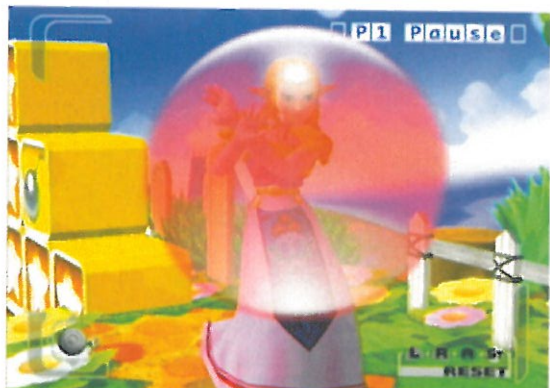
LA LUCHA MÁS DIVERTIDA

SUPER SMASH BROS MELEE

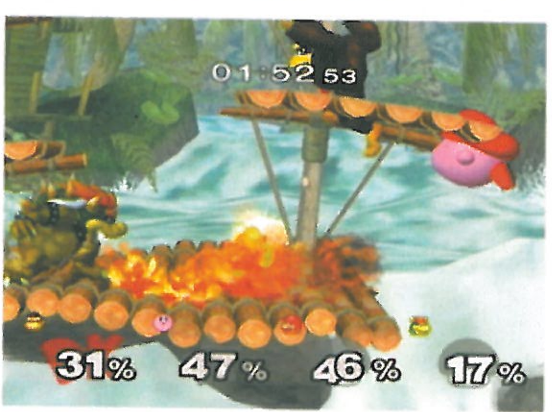
Los personajes de Nintendo protagonizan los combates más locos de GC, en un juego pensado para el multijugador, con muchos personajes, opciones, extras y... ¡Agáchate! ¡¡¡PAF!!!

■ **EL OBJETIVO ES PROCLAMARSE CAMPEÓN** de un torneo de lucha el que los participantes son Mario, Link, Pikachu y otros 16 personajes Nintendo de toda la vida. Hasta cuatro de estos personajes pueden participar simultáneamente en frenéticos combates de dos minutos en los que absolutamente todo es posible. Cada uno de ellos posee un repertorio de golpes que, en general, son fáciles de aprender y ejecutar. Además, durante las peleas podemos recoger y utilizar una enorme cantidad de objetos y armas para martirizar con ellos aún más si cabe a los adversarios, ya que podemos desde dispararles hasta arrojarles un agresivo Pokémon. Aún así, el repertorio de golpes en general resulta algo escaso en comparación con otros títulos de lucha más serios como por ejemplo «Tekken» de PS2. Pero aunque la orientación sea menos seria, el resultado es divertidísimo, pues cada combate se traduce en una frenética sucesión de tortas, saltos, magias y, ante todo, mucha diversión, gracias a su sencillo control. Este nos permite enlazar rápidas secuencias de combos con relativa facilidad, lo que termina enganchándonos en cuanto empezamos a encadenar golpes especiales sin problema. Pero lo mejor llega cuando

EL NIVEL GRÁFICO ES ESTUPENDO. Como podéis apreciar, tanto los personajes como los escenarios derrochan sentido del humor por los cuatro costados. Y encima, todo se mueve de maravilla. Mola.



PODEMOS USAR UN ESCUDO para protegernos, pero su duración es muy limitada y además nos impide movernos.

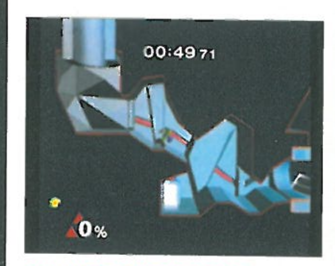


¡VAYA ALIENTO! Cada personaje posee una serie de habilidades y golpes especiales. Así, Bowser expulsa fuego.

LLENITO DE EXTRAS

Uno de los alicientes más interesantes del juego reside en la cantidad de extras y bonus que tiene. Aquí tenéis un par guáis:

HAY 100 FIGURAS que podemos coleccionar introduciendo unas cuantas monedas en esta máquina. ¡Tira de la palanca!



Y HAY FASES DE BONUS entre niveles que nos sorprenden con retos como recoger objetos o recorrer un curioso túnel.

2

3

ASÍ SE JUEGA

Agarrad fuerte el pad y no lo soltéis porque este juego ofrece diversión a raudales, y comenzar a jugar es sencillo:

1. **ESCOGEMOS PERSONAJE.** Hay 14 y ganando peleas llegaremos a 19.
2. **PRESTAMOS ATENCIÓN** a las condiciones de cada lucha. Aquí somos tres contra uno. Fácil...
3. **¡¡¡Y A PELEAR!!!** ¡Vaya Donkey Kong! ¡A pulsar botones sin parar!

jugamos con varios amigos, ya que la diversión alcanza un nivel enorme, con gritos por todos lados y continuos piques.

→ EN CUANTO A LOS MODOS DE JUEGO, el mini-DVD viene muy completo, tanto para uno como para varios jugadores. Un jugador puede disfrutar del modo Clásico, donde disputa combates para ganar el torneo, o el de Aventura, donde recorremos 23 niveles ambientados en distintos juegos de Nintendo, eliminando adversarios de poca monta y enemigos finales que nos pondrán las cosas algo más difíciles. También se incluye el divertidísimo Eventos, en el que las peleas se desarrollan bajo muy "peculiares" condiciones, que nos harán soltar más de una carcajada (como enfrentarnos a enemigos gigantes). Y finalmente, los que quieran pulir su ▸▸

MARIO →

Hasta 19 personajes "made in Nintendo" desfilarán por vuestras pantallas para repartir tortas, pero no cabe la menor duda que Mario sigue siendo la insignia de la compañía y nuestro preferido aquí en la redacción. Nos gusta además porque es uno de los personajes más equilibrados al combatir.

¿MODOS DE JUEGO? ¡¡SÍ!!

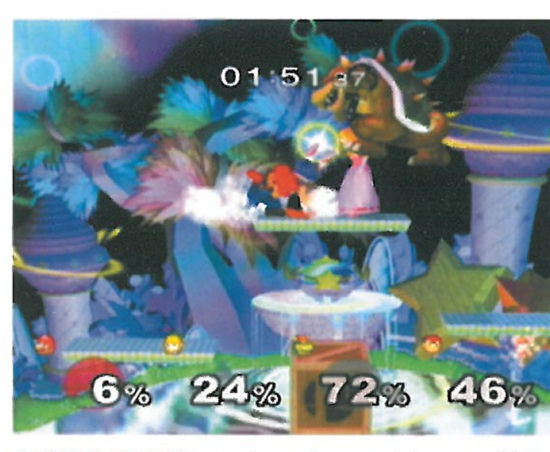
Tanto si jugáis solos como con amigos, hay modos de sobra para asegurar la diversión. La única duda puede ser cuál escoger...

EN EL MODO ENTRENAMIENTO podemos practicar, claro, antes de saltar a la arena. Elegimos rival, dificultad, objetos, etc...

EN EL MODO MULTIJUGADOR es posible juntar hasta ¡¡64!! amigos por turnos de cuatro.

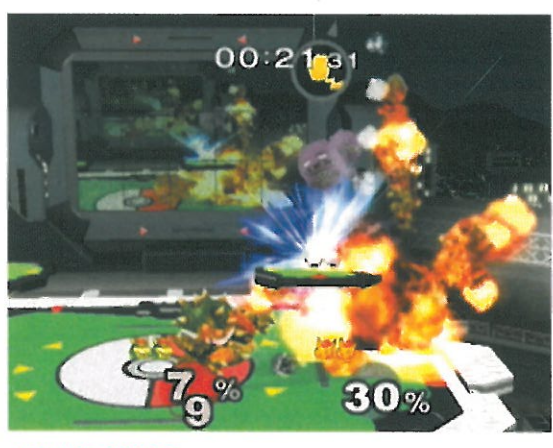
EN EL MODO EVENTOS se nos proponen combates bajo condiciones algo desfavorables.

PELEAS CON MUCHO CARISMA, como el enfrentamiento entre dos personajes muy queridos: Donkey Kong vs Diddy.



¡MENUDO JALEO! En ocasiones el caos es tal que es difícil saber incluso dónde estamos. ¡Es hora de empezar a gritar!

EN CUANTO VEÀIS UN ARMA suelta por el escenario, saltad como posesos sobre ella o veréis cómo os la birla el rival.



ALGUNOS GOLPES van acompañados de estupendos efectos de luz que les añaden aún más contundencia. ¡Buuumm!

Y CUANDO TOCA ENTRENAR... ¡TODOS AL ESTADIO!

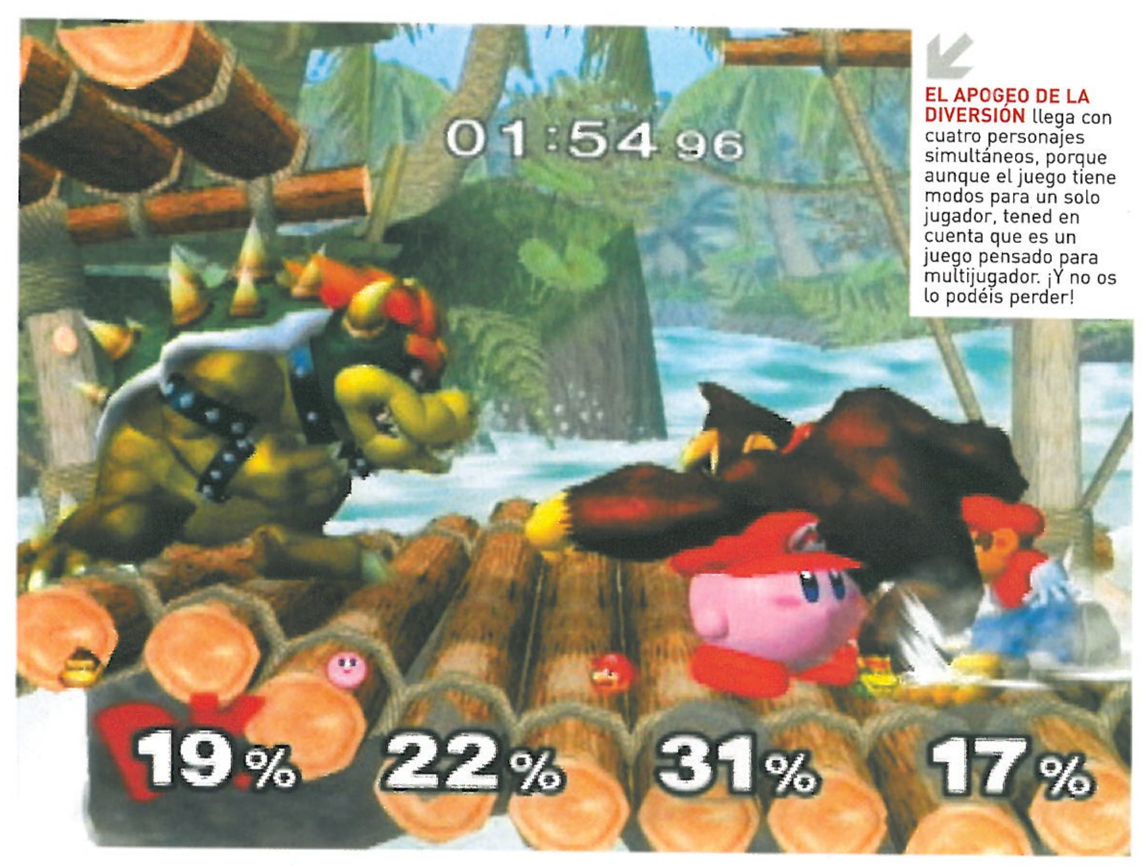
EN EL MODO ESTADIO podemos participar en divertidas pruebas para un jugador que nos obligan a desplegar todo nuestro elenco de golpes si queremos salir victoriosos. Hay peleas "multi-man" de hasta cien adversarios por rondas de tres (izquierda), en muy distintas condiciones. Y en la prueba de los "targets", tenemos que romper dianas a base de golpes (derecha). ¡A entrenar tocan, amigos!

¡QUÉ MONO!

DONKEY KONG ya ha colaborado en otros títulos mutijugador de Nintendo, como en las carreras de «Mario Kart» o los peloteos de «Mario Tennis».

técnica pueden entrenar con un rival o bien participar en las pruebas del modo estadio, que van desde golpear hileras de dianas a las "multi-melees" de hasta... ¡cien adversarios! que vienen en oleadas de tres. Y si jugáis con amigos, es la locura: las peleas y torneos disponibles son totalmente configurables, y el grado de adicción y diversión de cada pelea alcanza la máxima expresión. Vamos, que aunque se puede jugar sólo, es evidente que se trata de un juego concebido para disfrutarlo con los amiguetes.

COMO AÑADIDOS INCLUYE una infinidad de extras: personajes y escenarios ocultos, multitud de secretos y bonus entre fases, y la posibilidad de coleccionar trofeos y más de cien figuras con los personajes más conocidos de Nintendo. En fin, que si lo que queréis son opciones y extras,



EL APOGEO DE LA DIVERSIÓN llega con cuatro personajes simultáneos, porque aunque el juego tiene modos para un solo jugador, tened en cuenta que es un juego pensado para multijugador. ¡Y no os lo podéis perder!

DIVERSIÓN Y DURACIÓN: SON LOS DOS EMBLEMAS DE «SMASH BROS MELEE»

YOSHI EL GRANDE. Ciertos combates se desarrollan en condiciones muy curiosas. ¿Quién se atreve con este Yoshi?

EN LA JUNGLA DE DONKEY KONG disputamos algunos combates algo... desequilibrados. ¡Cómo ha crecido, el tío!

vais a tener para dar y... "recibir". Visto lo visto, estaréis de acuerdo en que «Super Smash Bros Melee» viene cargado de razones como para no despegaros de vuestra GameCube en meses, gracias al enorme nivel técnico y jugable que aglutina, que termina haciendo que su duración sea de infarto y que sea muy difícil que se nos haga monótono. Eso sí, no olvidéis que está pensado para jugar en compañía.

MODO AVENTURA

Nuestro modo preferido es el modo Aventura, uno de los más divertidos y largos en el que recorremos niveles ambientados en conocidos escenarios de anteriores títulos de Nintendo. Mirad algunos:

EL PRIMER NIVEL transcurre en el mundo de «Super Mario World». Aquí nos las vemos rodeados de unos cuantos Yoshis. ¡A por ellos, Fox!

EN LAS MAZMORRAS de Zelda nos encontramos con un montón de torpes zombis, que no son rivales para un luchador como Mario. ¡Toma, una patada!

EN EL NIVEL DE F-ZERO recorremos uno de los circuitos de dicho juego. Cuando pasen los vehículos, tendremos que subirnos a alguna plataforma si no queremos que nos arrollen!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU CONCEPTO DE LUCHA** donde lo importante no es quién gana, sino divertirse por igual.
- **SU ENOOORME** duración, gracias a los numerosos modos de juego, opciones, extras, secretos...

lo peor

- **EL CATÁLOGO DE GOLPES** se queda corto en comparación con los juegos más "serios" del género.
- **SI NO TIENES AMIGOS** con los que aprovechar el multijugador, no le podrás sacar todo su enorme jugo.

alternativas

De momento la única alternativa es **«Bloody Roar Primal Fury»**. También es de lucha, pero su concepto es completamente diferente: mucho más serio, apuesta por un público más "adulto". Pero por diversión, posibilidades y duración, el título de Nintendo queda por encima, aunque eso sí, recordando que su estilo es algo... "atípico".

- **GRÁFICOS** Grandes, nítidos y genialmente animados, recrean perfectamente el mundo Nintendo. Los efectos de luz, a la altura del conjunto. **89**
- **SONIDO** Mezcla geniales melodías con otras que suenan "a organillo", todas muy conocidas, de anteriores juegos. Los efectos de sonido, muy bien. **80**
- **DURACIÓN** Lo mejor: incluye cantidad de modos e incontables extras y secretos, para uno o varios jugadores. Y no hay dos peleas iguales. **95**
- **DIVERSIÓN** Cada combate supone una auténtica descarga de adrenalina. Y si juegas con amigos, perderéis la noción del tiempo. ¡Despertad! **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Super Smash Bros Melee» es un juego de lucha desenfadado que apuesta desde el comienzo por la diversión. Renuncia a un amplio repertorio de golpes para ofrecer a cambio risas, humor y espectáculo y una mecánica asequible para jugadores de cualquier edad. Aunque se puede jugar sólo, es en multijugador donde brilla en todo su esplendor, donde ofrece meses de entretenimiento gracias a sus modos de juego, extras y al carisma de sus personajes. Vamos, un título que no debería faltar en vuestras GameCube.

■ SHOOT'EM UP ■ EA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 66 € (10.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento 5 de Junio

NUESTRA MISIÓN es ponernos en la piel de un soldado de la Segunda Guerra mundial que tiene que atravesar las líneas alemanas disparando y cumpliendo todo tipo de misiones.

SALVA A RYAN "EN PERSONA"

MEDAL OF HONOR

Todos a cubierto, porque este "shoot 'em up" es tan real que dentro de unos años le podremos contar a nuestros nietos lo bien que se nos daba disparar durante la Segunda Guerra Mundial.

■ **EL HISTÓRICO DESEMBARCO DE NORMANDÍA** fue una de las batallas más grandes de la Segunda Guerra Mundial: más de 6.000 barcos cargados de soldados aliados se enfrentaron a los alemanes en la costa del norte de Francia. Y claro, a los chicos de Electronic Arts no se les ha ocurrido mejor idea que darnos un fusil (y un casco) y meternos en uno de estos barcos para demostrar nuestra puntería dentro de uno de los "shoot ´em up" más realistas que se han pasado por cualquier consola. Y cuando decimos realismo, no sólo nos referimos a verlo todo "en primera persona" o a que nuestros enemigos lleven los distintos uniformes de la época, sino a sentirnos como si de verdad estuviéramos en medio de la batalla: luchando codo con codo con otros soldados americanos, bajo una lluvia de disparos y utilizando todos medios que tengamos a nuestro alcance para "silenciar" a unos inteligentísimos y duros soldados alemanes.

→ **LAS 15 MISIONES DEL JUEGO ESTÁN BASADAS** en operaciones reales de la guerra (el "día D", "Market Garden"...) y a su vez están divididas en pequeños objetivos, como volar un submarino por los aires o encontrar una máquina de claves, que le

LOS SOLDADOS ENEMIGOS son muy inteligentes: nos atacan por grupos y su número aumenta mucho según vamos superando niveles. Vencerlos es todo un reto de habilidad.

LOS ESCENARIOS recrean a la perfección las calles de cualquier ciudad holandesa de 1942. ¡Parece una foto!

LOS NIVELES SON MUY VARIADOS. Este por ejemplo tiene lugar en un submarino sin espacio apenas para cubrirse.

UN AMBIENTE DE PELÍCULA

La ambientación del juego es uno de los puntos fuertes, tan real que os parecerá haber estado en la Segunda Guerra Mundial.

LOS DOCUMENTALES que aparecen al principio y al final de cada nivel nos sitúan dentro de las operaciones globales.

LOS VIDEOS realizados con el mismo motor del juego sirven para que nos enteremos de los movimientos del enemigo.

MISIONES VARIADAS

El desarrollo no se limita a pegar tiros. Hay misiones para todos los gustos. Estos son algunos ejemplos:

1. **SABOTEAR** los vehículos del enemigo para que no alcancen nuestra posición.
2. **ELIMINAR** a los vigías que rodean los astilleros sin ser descubiertos para acceder al interior.
3. **INCENDIAR** un típico molino de viento holandés para crear una distracción y permitir el paso de nuestro ejército.

dan variedad y realismo al desarrollo. Porque no vayáis a pensar que «Medal of Honor» es el típico juego en el que todo se resuelve a tiros. Aunque la puntería es importante, en muchas ocasiones tenemos que utilizar la cabeza para infiltrarnos en un campamento alemán sin llamar la atención de los vigías, o acabar con un tanque que bloquea un puente. Eso sí, para que no resulte tan difícil también contamos con la ayuda de una patrulla de soldados que nos cubren y nos van comunicando nuevas órdenes. Algo es algo...

→LA AMBIENTACIÓN es otro de los puntos fuertes del juego. Un escenario tras otro podemos comprobar el increíble nivel de detalle con que se han recreado las calles de las ciudades holandesas, los coches, el interior de los edificios... ¡Si hasta los

ENEMIGOS →

LAS TROPAS ALEMANAS están realizadas con todo lujo de detalles: cada soldado lleva el uniforme y las condecoraciones que le corresponden a su rango, están armados conforme a la época, hablan entre ellos (en alemán, claro) y se comportan de un modo muy inteligente para "cazarnos". ¡Tela!

LAS TROPAS ALIADAS

Para compensar la dificultad de algunos niveles podemos contar con la ayuda de otros aliados civiles de la resistencia o de una patrulla de soldados americanos. El caso es que disparen y acierten.

PATRULLAS AMERICANAS como ésta, nos pueden brindar fuego de cobertura o bien transmitirnos nuevas órdenes para el combate.

LOS CIVILES no le ponen ningún reparo a transportarnos de un sitio a otro en sus camiones o a transmitirnos información confidencial sobre los movimientos del enemigo.

EL APARTADO VISUAL está muy cuidado, y eso se nota tanto en las animaciones como en el diseño de los enemigos.

NUESTRO ARSENAL va desde una simple pistola de 9 mm hasta la efectiva ametralladora americana Thompson.

ES UN JUEGO SOLO PARA ADULTOS debido a su temática bélica y al altísimo nivel de realismo que alcanza.

LOS OBJETIVOS en los que está dividido cada nivel incluyen acciones tan espectaculares como la voladura de un barco.

EL DESEMBARCO DE NORMANDÍA EN DIRECTO

EL COMIENZO DEL JUEGO es uno de los niveles más emocionantes de todo «Medal of Honor». Nuestra misión es atravesar la línea de búnkers que custodia la playa de Omaha, en Francia, mientras decenas de soldados aliados intentan tomar posiciones. La ambientación es tan impresionante que cuando lo juguéis os recordará a las mejores escenas de "Salvar al Soldado Ryan".

TANQUES

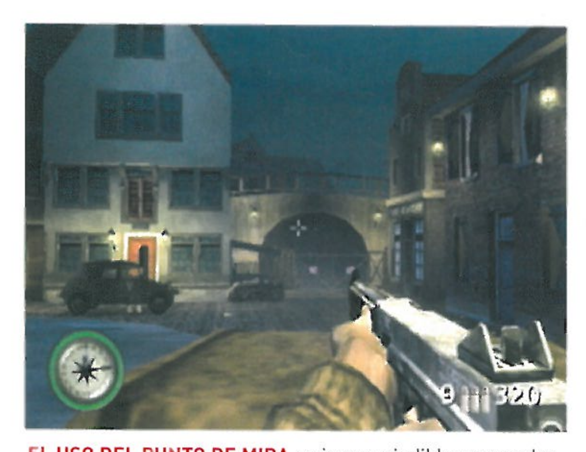
LOS POTENTES CARROS ACORAZADOS, como los legendarios Panzer, son imposibles de derrotar con el rifle, así que nos obligarán a "darle al coco" para poder derrotarlos.

cristales se rompen! Pero no sólo se trata de poner buenos gráficos en pantalla. El apartado sonoro contribuye a meternos en el juego con detalles como los gritos de los alemanes, las indicaciones de nuestros compañeros (en inglés) y una música "de película", todo ello realizado con sonido envolvente. Se nota que el genial Steven Spielberg (el director de "Salvar al Soldado Ryan" o "La Lista de Schindler") se ha encargado de supervisarlo todo, incluidos unos documentales históricos que aparecen al principio de cada nivel para meternos en situación.

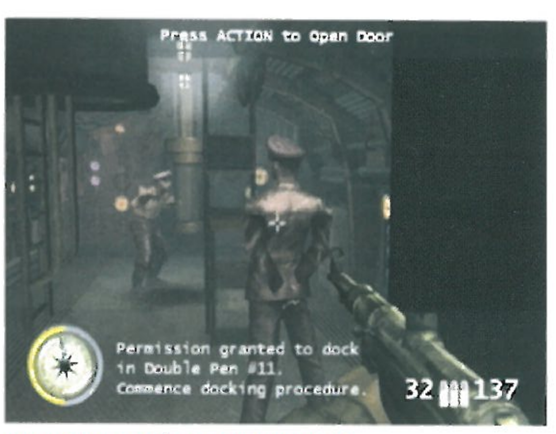
TANTO POR SU EXCEPCIONAL APARTADO técnico como por la increíble ambientación de todos los niveles, «Medal of Honor» es un auténtico juegazo que os tendrá "picados" durante mu-

PARA COMBATIR podemos elegir entre disparar o golpear con la culata de nuestro fusil M1 desde cerca (apretando el botón R3 del pad de control). Todo depende de lo que más convenga.

■ «MEDAL OF HONOR» ES TAN REALISTA QUE PARECE UNA PELÍCULA DE GUERRA ■



EL USO DEL PUNTO DE MIRA es imprescindible para poder acertar con precisión a los objetivos más lejanos.



LOS TEXTOS ESTÁN EN CASTELLANO aunque aquí aparezcan en inglés. Las voces no están dobladas.

cho tiempo. Eso sí, después de habernos "pulido" las dos entregas anteriores de la saga (que aparecieron hace cosa de dos años en PSone) echamos de menos un modo multijugador, que aquellas sí incluían. De cualquier manera, y pese a esta inexplicable ausencia, este juego es lo más parecido a estar metido de lleno en una película de guerra. Una pasada de juego que nadie debería perderse. ¡Al ataque!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN**, que parece sacada de un peli de guerra.

■ **LA VARIEDAD** de las misiones, que lo mismo nos obligan a tomar un búnker en la playa o a disparar desde un camión en marcha.

lo peor

■ **LA AUSENCIA DEL MODO MULTIJUGADOR**, que sí estaba en las versiones para PSone.

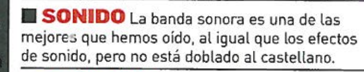
■ **LOS MAPEADOS NO SON MUY AMPLIOS**, y se hacen algo cortos, aunque sí son numerosos.

alternativas

En el mismo estilo tenéis este mismo mes **«Soldier of Fortune»**, también un estupendo juego. Si preferís una ambientación futurista con toques de aventura, **«Half Life»** es un gran "shooter" aunque técnicamente no puede competir con «Medal of Honor». Por último, tenemos **«Red Faction»**, también futurista y bastante original.

■ **GRÁFICOS** Los enemigos están realizados con todo lujo de detalles y los decorados parecen sacados de una peli, aunque no son muy extensos. **90**

■ **SONIDO** La banda sonora es una de las mejores que hemos oído, al igual que los efectos de sonido, pero no está doblado al castellano. **88**



■ **DURACIÓN** 15 niveles dan para mucho, especialmente si queremos conseguir todas las medallas, y además os lo volveréis a jugar seguro. **90**

■ **DIVERSIÓN** Es lo más parecido a participar en una batalla de verdad, y encima cuenta con misiones de lo más variado. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

«Medal of Honor» logra hacernos creer de principio a fin que estamos metidos en una una película de guerra en la que debemos cumplir todo tipo de misiones. Su ambientación es una de las mejores del género y el desarrollo combina a partes iguales niveles de acción con otros más "sesudos" donde cuenta la estrategia para infiltrarnos en las bases enemigas. Vamos, que se trata de uno de los juegos más entretenidos y mejor realizados de PS2, aunque recordad que no es apto para menores.

ARMADO Y PELIGROSO

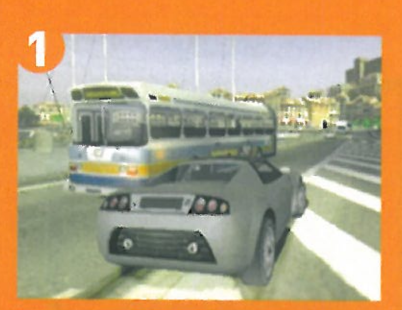
A lo largo del juego podemos manejar un total de 22 armas diferentes, tanto de nuestro ejército (los americanos) como las que les robemos a los alemanes. Además también podemos usar armas fijas, más potentes, que encontraremos repartidas por los diferentes escenarios. Estas son algunas:

EL RIFLE DE PRECISIÓN nos sirve para acabar con los enemigos más alejados.

EL CAÑÓN de la cubierta de los submarinos tiene efectos devastadores sobre los tanques.

LA AMETRALLADORA de posición nos permite barrer de enemigos las zonas abiertas.

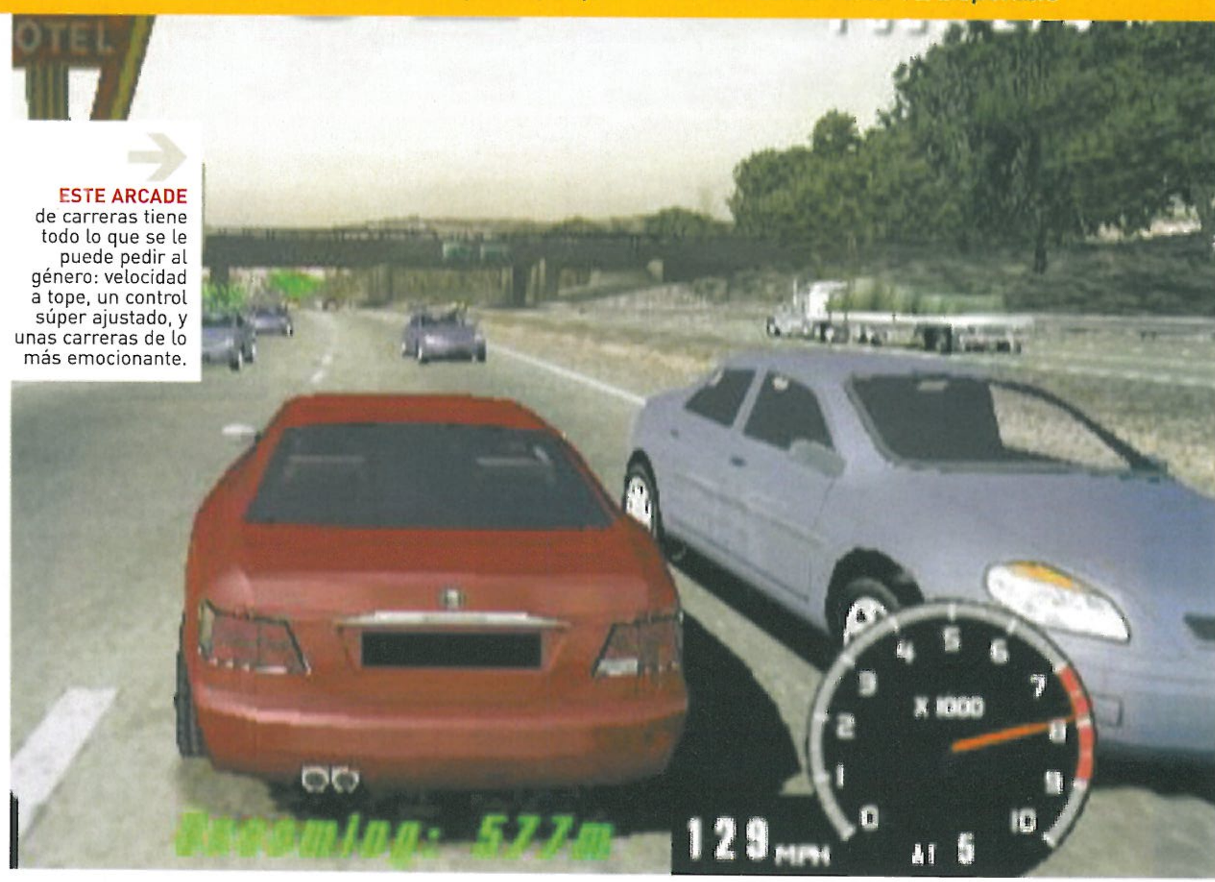
■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € /65,95 € ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible



DESAFÍO TOTAL

El sistema de juego de este título supone todo un reto para vuestra habilidad al volante, porque un despiste os llevará a la cuneta:

1. **ARRIESGAR EN LA CONDUCCIÓN** debe ser vuestro lema con estos coches. Ir en dirección contraria, pasar rozando a los vehículos que os encontréis... Cuantas más "burradas" hagáis, mejor.
2. **LA BARRA DE TURBO**, que se llena a medida que vayáis haciendo maniobras peligrosas, os permitirá adelantar unos segundos en la carrera.
3. **LOS TORTAZOS** pueden convertirse en una constante si no mantenéis una extremada concentración durante las partidas. Tened cuidado con el control... y sobre todo, con los pobres ciudadanos.



ESTE ARCADE de carreras tiene todo lo que se le puede pedir al género: velocidad a tope, un control súper ajustado, y unas carreras de lo más emocionante.

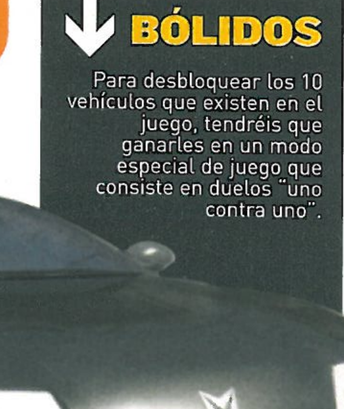
ACELERA, ¡Y NO TE LA PEGUES!

BURNOUT

En estas carreras siempre hay hueco para la diversión: compitiendo, porque con tráfico real resulta muy emocionante intentar quedar los primeros, y si nos la pegamos... ¡porque los tortazos son flipantes!

BÓLIDOS

Para desbloquear los 10 vehículos que existen en el juego, tendréis que ganarles en un modo especial de juego que consiste en duelos "uno contra uno".



CONDUCIR A TODA PASTILLA POR LA CIUDAD, en dirección contraria si es necesario, tiene su atractivo... siempre y cuando lo hagamos en esta conversión exacta del emocionante juego que salió hace 6 meses en PS 2, y no en la realidad, claro. Lo más flipante de «Burnout» es su original sistema de juego: 4 vehículos compiten a lo largo de 16 circuitos urbanos con tráfico real, en los que hay que esquivar a los más de 300 coches, camiones y autobuses que circulan tan tranquilos. Como podréis imaginar, con tanto coche suelto los choques se convierten en algo habitual, sobre todo por la gran velocidad a la que se mueve todo. Y claro, aunque los suyo es que intentemos evitar los tortazos para no perder tiempo, al final ocurren, y entonces empieza el "otro" espectáculo.

Y ES QUE CADA VEZ QUE NOS PEGAMOS UNA TORTA contra otro vehículo, el juego nos ofrece el golpe desde varios ángulos de cámara, en unas escenas llenas de efectos espectaculares. Y hablando de aspectos visuales, hay que señalar que el juego resulta muy limpio gráficamente (los fondos son muy sólidos), aunque los 10 vehículos -ficticios- son mejorables. Por su parte, el tipo de control, pura-

EL AUTOBÚS Y LA GRÚA son los vehículos más curiosos que podréis conducir, aunque el control no cambia mucho.

EL JUEGO TIENE EFECTOS para dar y tomar: luces, reflejos, distorsión por la velocidad... pero eso sí, nada de "popping".

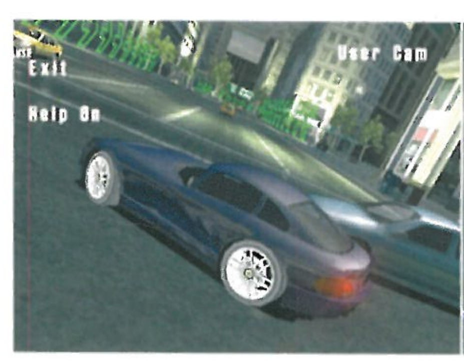
LOS 300 VEHÍCULOS que circulan "a su bola" por las calles son muy difíciles de esquivar, pero habrá que hacerlo para llegar los primeros.

¡NO HE VISTO EL CHOQUE!

¿No? Pues tranquilo, que el juego te permite grabar los accidentes que más te hayan flipado, y así poder enseñárselos a todos tus colegas. ¡Mira cómo vuelo!

EL MODO DE REPETICIONES guarda todos vuestros choques en la memoria de la consola, para que si os gusta mucho alguno, podáis almacenarlo en vuestra tarjeta de memoria.

LAS OPCIONES DE EDICIÓN de estos vídeos son bastante completas, pues os permiten incluir o quitar efectos gráficos, hacer zoom, y otras opciones para que quede a vuestro gusto.



LOS ACCIDENTES, por mucho que lo queráis evitar, se producirán tarde o temprano. Cuando ocurra, la carrera se detendrá por unos segundos, para deleitaros con varias vistas del choque desde distintas cámaras. Prestad atención, porque el realismo de las imágenes es total.

mente arcade, está muy bien ajustado para favorecer la diversión directa y la acción.

Donde flojea es a nivel de modos de juego, porque sólo tiene 3: Individual (carreras en un sólo circuito a elegir), Campeonato (por puntos en grupos de 3 circuitos) y Face Off (duelos contra un solo vehículo), lo que hace que sus alicientes se acaben pronto. Claro, que mientras dura la emoción está más que asegurada. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU ENORME SENSACIÓN DE VELOCIDAD**, de las más altas que hayáis visto nunca en ningún juego.
- **LAS REPETICIONES** de los accidentes, que resultan muy atractivas y espectaculares.

lo peor

- **LA ESCASEZ DE MODOS** de juego y opciones hace que resulte muy corto y se acabe bastante rápido.
- **LA FALTA DE NOVEDADES** con respecto a la versión que salió en PlayStation 2 hace un año.

alternativas

En Xbox hay un juego de acción sobre ruedas de mayor calidad, **«Wreckless»**, y un buen juego de velocidad (aunque más serio), el **«F1 2002»**. Respecto a GameCube, de momento la única opción clara es **«Extreme G3»**, que tiene aún más velocidad pero resulta menos entretenido y está peor realizado que «Burnout».

GRÁFICOS Destaca la solidez de los fondos y su extremada sensación de velocidad, aunque se echan de menos coches un poco más detallados. **81**

SONIDO La música no tiene suficiente fuerza como para un juego tan emocionante, y los efectos dan el pego, pero tampoco destacan por su calidad. **68**

DURACIÓN Desbloquear 16 circuitos y 10 coches puede llevaros unas 10 horas, pero después no hay mucho más salvo el correcto "dos jugadores". **70**

DIVERSIÓN Conducir como un loco a toda velocidad es muy emocionante, y el espectáculo está asegurado, pero se desinfla algo pronto. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Aunque no ofrece nada nuevo con respecto a la versión para PS2 -eso sí, tiene un poco más de resolución- la llegada de este arcade a GC y Xbox es una muy buena noticia, pues vamos a poder disfrutar de unas carreras vertiginosas llenas de emoción, que nos obligarán a mantener una concentración total si no queremos saltar por los aires. Eso sí, a las pocas partidas es posible que empecéis a echar en falta más modos y posibilidades, por lo que podemos decir que «Burnout» es un juego muy divertido pero corto de opciones.

SERGIO MARTÍN

■ PLATAFORMAS ■ U. INTERACTIVE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54,99 € (9.150 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

NIVELES DE LO MAS VARIADO

No todo es saltar en «Crash XS». Aquí tenéis una muestra de todas las barbaridades que tiene que hacer nuestro marsupial favorito si quiere derrotar al malvado DR Cortex:

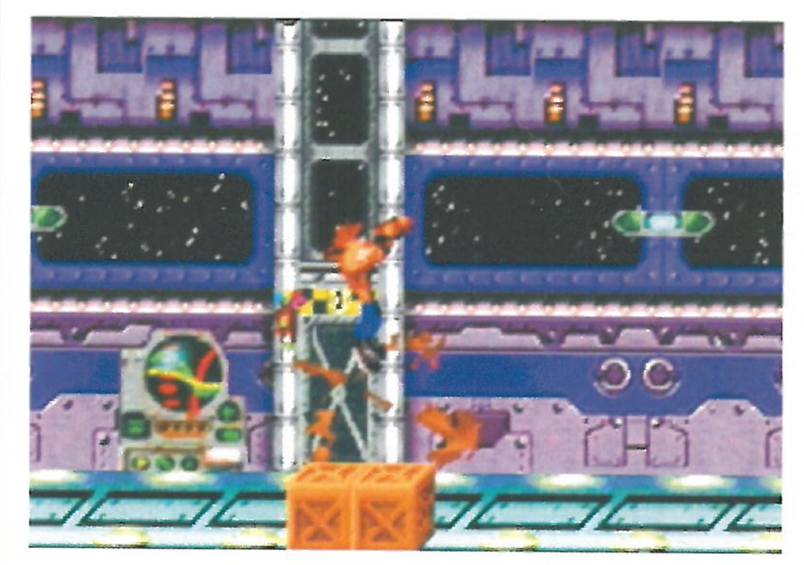
1. SUBMARINISTA. En algunas fases tenemos que buscar los cristales en las profundidades marinas, menos mal que Crash es un experto nadador, porque para llegar a buen puerto debemos esquivar minas y peces.

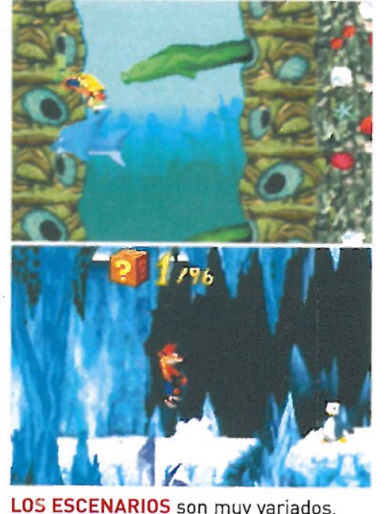
2. A LO «SPACE HARRIER». Crash tiene también que acabar con las hordas enemigas que se desplazan por el aire en esta especie de "shooter".

3. LAS PERSECUCIONES son uno de los momentos más divertidos del juego, y en ellas vemos a Crash corriendo hacia la pantalla.

LOS PERSONAJES son los mismos que aparecían en los juegos de Crash para otras consolas.¡No falta ni uno!

LOS ENEMIGOS FINALES tratan siempre de ponernos las cosas difíciles. La clave está en encontrar su punto débil.





LOS ESCENARIOS son muy variados, desde la selva hasta las cuevas del polo.

EL REY DE LOS SALTOS "REDUCIDO"

CRASH BANDICOOT

Mira que hay formas de salvar el mundo, pero sólo a este personaje se le ocurre saltar, bucear, disparar, correr como loco...

■ **EL MALVADO CORTEX,** archienemigo de Crash en todos sus juegos, sigue en su empeño de hacer la puñeta, y esta vez le ha dado por encoger el mundo al tamaño de una pelota de tenis. Por supuesto, nosotros (metidos en la piel de Crash) somos los encargados de solucionar este embrollo encontrando los cristales necesarios para fabricar una máquina "aumentadora de tamaño". A lo largo de 20 niveles repartidos en 6 mundos, tenemos que saltar de plataforma en plataforma y acabar con los enemigos que nos vamos encontrando mientras cogemos el mayor número de manzanas posible.

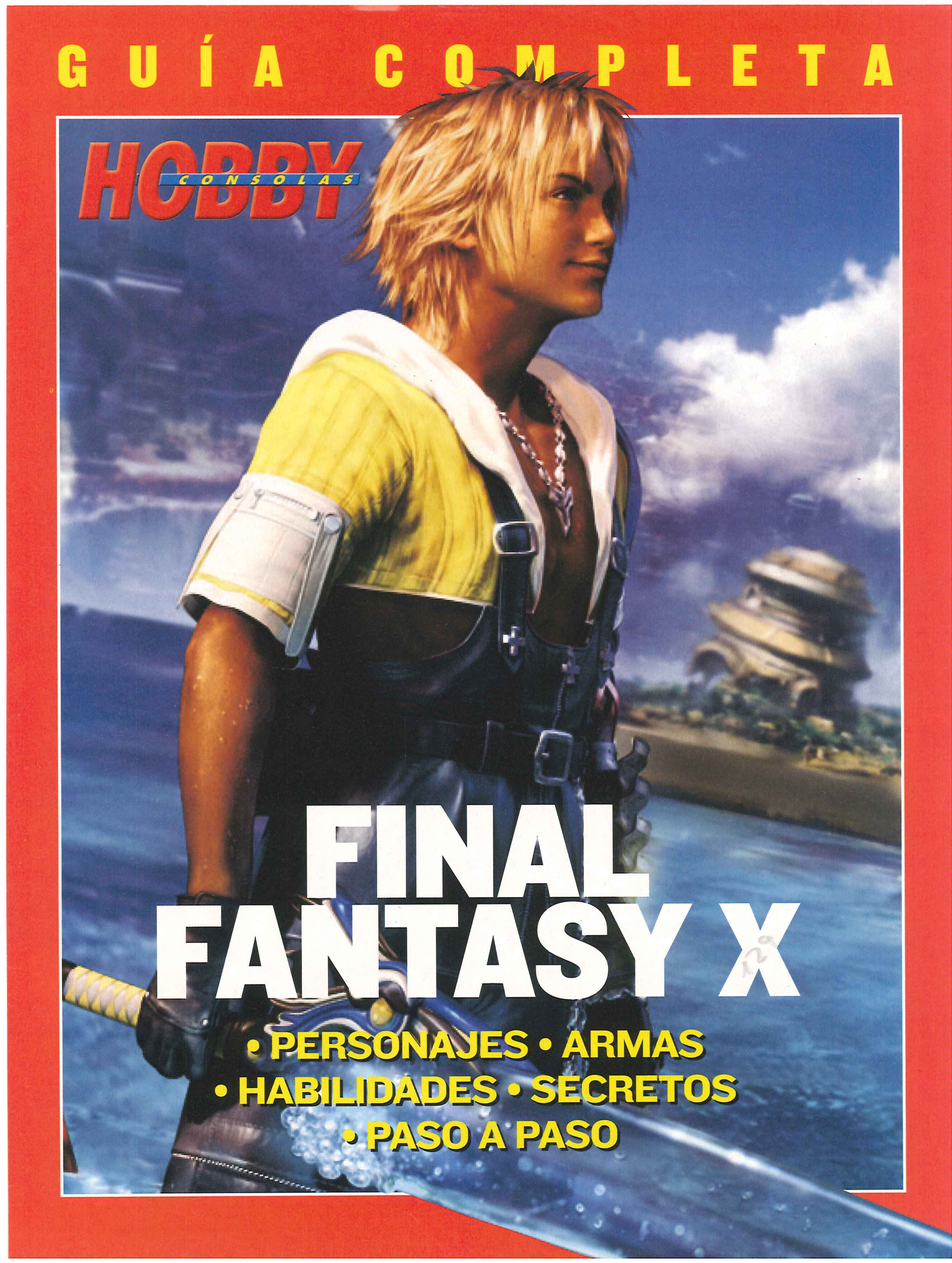
➔ **PERO AL IGUAL QUE OCURRÍA EN LOS JUEGOS** de PSone, las plataformas típicas con scroll lateral se alternan con otras fases tipo shooters aéreos, niveles submarinos o trepidantes persecuciones en 3D lo que le convierten en un juego variado y muy entretenido. Además todo esto se desarrolla dentro de un nivel gráfico y sonoro de primera. Y aunque las 20 fases se pueden acabar en unas 6 horas, hay opción de jugarlas hasta dos veces más gracias a los modos Contra Reloj y Búsqueda de Gemas, con lo que la duración está asegurada. Eso sí, un multijugador no habría estado mal.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	82
■ DURACIÓN	77
■ DIVERSIÓN	82

Valoración Este «Crash» en miniatura mantiene todas las virtudes de la saga: variado y entretenido desarrollo, gran nivel técnico y horas de diversión. Un plataformas muy completo.

PUNTUACIÓN FINAL 82


GUÍA COMPLETA
HOBBY
CONSOLAS
FINAL
FANTASY X
• PERSONAJES • ARMAS
• HABILIDADES • SECRETOS
• PASO A PASO

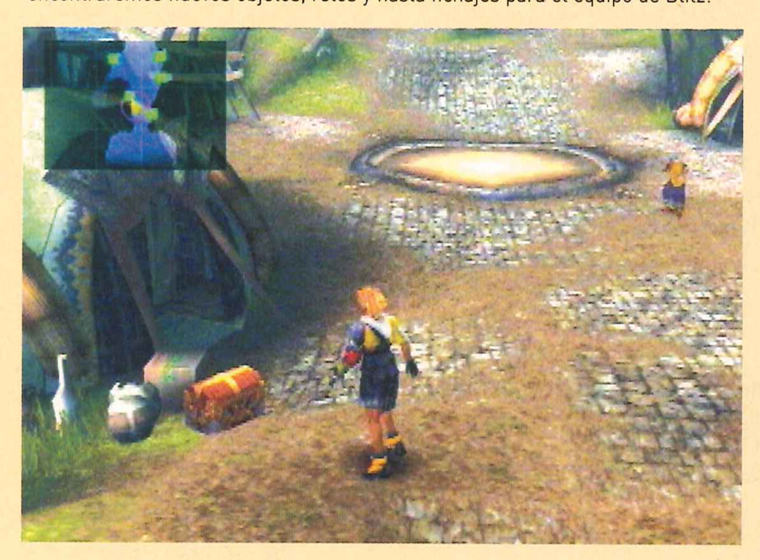
SUMARIO

Unos consejos muy útiles

Como buen juego de rol, las posibilidades de ‹Final Fantasy X› son casi ilimitadas. Por eso conviene conocer unas cuantas normas básicas: la exploración de los escenarios, cómo equiparnos o en qué consisten los puzzles. ¡Aprendedlas al dedillo, chavales!

ES HORA DE EXPLORAR

HAY QUE RECORRER HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN. Explorar no sólo es divertido, sino que nos viene de perlas para conocer los secretos del juego, encontrar cofres con tesoros, o adquirir experiencia para el grupo. Por eso es esencial que, pulsando X casi sin parar, recorramos hasta el último rincón, entremos en todas partes y hablemos (¡varias veces si hace falta!) con cualquier personaje que encontremos por el camino. ¡Nunca se sabe dónde encontraremos nuevos objetos, retos y hasta fichajes para el equipo de Blitz!



EL MAPA, ESE GRAN "AMIGO". En la esquina superior izquierda (siempre que estemos explorando) encontramos un mapa que indica nuestra posición (la flecha amarilla), las entradas o salidas (los recuadros verdes), esferas para salvar (recuadros blancos) y lo mejor de todo: una flecha roja que nos indica en todo momento hacia dónde ir. Pero ojito: a veces hay caminos alternativos o recovecos que ocultan tesoros, y ésos no vienen indicados por ninguna señal. Saber la dirección a seguir es úitl, pero de vez en cuando está bien perderse.

EQUIPAMIENTO

NO TE OLVIDES LA MOCHILA

CADA VEZ QUE VAYAMOS "DE COMPRAS" o se nos recompense con una nueva arma o armadura, lo mejor es equiparla cuanto antes. Las armas que no usemos se pueden vender, pero sólo si se trata de equipamiento "inútil" o que carezca de habilidades especiales. Normalmente, los artículos que mejor nos van a pagar van a ser armas y armaduras con "huecos" vacíos, es decir, aquellas que tengan "ranuras" para ser equipadas con nuevas habilidades. Cuanto más "huecos" tengan, más dinero nos darán por ellas. Por desgracia, ese tipo de equipo no abunda, así que conviene pensarlo bien antes de desprendernos de ellas. ¡Y no os olvidéis de comparar los precios!

PUZZLES

HAY QUE DARLE AL "COCO"

ESTA ENTREGA de la saga aprovecha que los escenarios sean complemente en 3D para introducir varios puzzles, como los de Djose o Besaid. Al principio son sencillos, y la mayoría consisten en activar interruptores o abrir puertas. Los últimos se complican lo suyo, pero es fácil resolverlos si utilizamos la lógica.

¡VENGA, A COMBATIR!

DEFENSA. Si estamos mal de salud o pensamos que el personaje de este turno no va a aportar gran cosa a la pelea, lo mejor es pulsar Triángulo. De este modo nuestro personaje recibirá la mitad de daño SÓLO EN LOS ATAQUES FÍSICOS, ya que los hechizos causarán siempre el mismo daño.

VENTANA DE TURNOS. Aparece en la parte derecha de la pantalla, e indica el orden en que ataca cada uno de los personajes y los monstruos (si son más de uno, se les otorga una letra por enemigo: "MonA", "MonB", etc). Así podemos saber cuál es el siguiente en atacar y "darle caña" de antemano.

MODO BATALLA. Si nos topamos con un rival, la pantalla se rompe y "salta" al Modo Batalla. Cuando llegue nuestro de turno de escoger opción (atacar, magia, defendernos, etc), la batalla se detiene hasta que elijamos. Tras la pelea conseguimos PH para todos los que hayan participado.

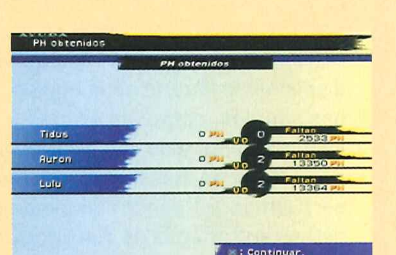
VENTANA DE RELEVO. Con L1 podemos sustituir un personaje en combate por uno de los que no estén peleando ¡cuantas veces queramos!. Cuando nos enfrentemos con un monstruo vulnerable a la magia, podemos hacer entrar a Lulu en la batalla sin perder el turno anterior.

TURBO. Cuando se rellene esta barra, (debajo de los indicadores de Vit. y PM), el personaje seleccionado podrá realizar un ataque especial, "personal e intransferible". Para rellenar la barra hay dos opciones. Una es "Turbo Estoico": la barra de Turbo se "llena" cada vez que nos atacan. Para cambiar de opción, en el menú Turbo del personaje pulsa Círculo para ver las configuraciones principales con todas las opciones para Turbo. Es mejor escoger la más efectiva en el combate: si usas muy a menudo la magia curativa de Yuna, configura su Turbo en modo Curar y así su barra se llenará cada vez que cure. Para saber cómo realiza cada personaje su ataque Turbo, o si tienen más de un ataque (y cómo conseguirlos), lee a continuación las páginas de "Personajes".

VENTANA DE "SUB-ÓRDENES". Si durante un combate pulsamos Derecha en el stick analógico izquierdo, aparecerán una serie de opciones especiales que nos vendrán bien durante los combates:
- **Arma y Armadura:** Con esta opción podemos cambiar nuestro equipamiento en pleno combate. Por ejemplo, si luchamos contra un Bom (criatura de fuego) y nuestra espada es prácticamente un palo, la podemos cambiar por una con el poder Hielo.
- **Escapar:** ¡Pues sirve para "salir por patas", para qué si no! Pero recordad que no siempre funciona, y que es imposible escapar de los combates contra jefes finales.Otra desventaja es que con esta opción sólo escapará el personaje que lo haya escogido, ¡dejando tirados a sus compañeros! Si queremos asegurar nuestra huída, lo mejor es la técnica "Pirarse" de Tidus.

BARRA DE AYUDA. En la parte superior hay una barra con información sobre el enemigo, consejos contra él y el ataque que estamos realizando.

ESTADO. Lo podemos ver en la esquina inferior derecha de la pantalla. Muestra la energía de cada personaje (Vit.), sus puntos de magía (PM), y justo debajo la barra de Turbo.



PUNTOS DE HABILIDAD. No os "saltéis" ningún combate. Cuanto más peleamos, más PH conseguimos para "canjearlos" en el Tablero de Esferas.

COMANDO ESPECIAL. En determinados momentos aparece esta opción junto a Atacar (pulsando el stick a la derecha). Con ella podemos realizar acciones fuera de lo común.

ESTADOS ALTERADOS. A veces, determinados ataques causan cambios en el estado de un personaje. Sigue esta tabla para saber cómo curarlos.

EXTERMINIO: Si atacamos con mayor fuerza de la necesaria, no sólo liquidamos al enemigo al instante, sino que conseguimos muchos más PH.

ESTADO	TIPO DE ALTERACIÓN	SE CURA CON
NIEBLA	INTERFIERE EN LOS ATAQUES	COLIRIO, PANACEA
VENENO	PERDEMOS SALUD GRADUALMENTE	ANTÍDOTO, PANACEA
MUTIS	NO PODEMOS USAR MAGIA	HIERBA DE ECO, PANACEA
MORFEO	NOS QUEDAMOS DORMIDOS	PANACEA
PIEDRA	NOS VOLVEMOS ESTATUAS	AGUJA DE ORO, PANACEA
CONFUSIÓN	NO DISTINGUIMOS AMIGOS DE ENEMIGOS	PANACEA
BERSERK	ATACAMOS SIN PARAR	PANACEA
ZOMBIE	NOS HACEN DAÑO LOS OBJETOS O HECHIZOS CURATIVOS	AGUA SAGRADA, PANACEA
FRENO	NUESTRO TURNO TARDA MÁS EN LLEGAR	PANACEA

PANTALLA DE ÓRDENES. En la esquina inferior izquierda tenemos una pantalla para escoger las "órdenes" que damos al personaje que seleccionado. Son las siguientes:
- **Atacar:** Todos las personajes pueden atacar físicamente, aunque en algunos, más centrados en la magia (como Yuna), es una opción poco útil.
- **Habilidad:** A través del Tablero de Esferas podemos conseguir diversas habilidades para el combate.
- **Magia Blanca:** Son hechizos no ofensivos, esto es, magia curativa, para resucitar o de antídoto.
- **Magia Negra:** Estos hechizos sí que sirven para atacar, ¡y de qué manera! Fuego, Hielo, Electro, Oscuridad... En este punto hay que destacar el papel de los Elementos, ya que ciertos enemigos son fuertes con

respecto a un elemento (el fuego), pero por el contrario resultan débiles contra otro (el hielo), como indica la tabla.
- **Objeto:** Esta opción nos permite usar un objeto determinado, sobre nosotros mismos o sobre cualquier personaje (amigo o enemigo). Sirven para curar, resucitar aliados, "romper" hechizos negativos, atacar al enemigo...

COLOR	ELEMENTO	DEBILIDAD
ROJO	FUEGO	HIELO
AMARILLO	RAYO	AGUA
AZUL	AGUA	RAYO
BLANCO	HIELO	FUEGO

Protagonistas

Aquí tienes una descripción de cada personaje, sus habilidades y cómo se mueven en el Tablero de Esferas, además de una explicación de su ataque Turbo y todo lo que debes hacer para mejorar ese ataque, ¡o incluso conseguir más de uno!

TIDUS

Este "rubiales" puede parecer un poco cabeza loca, pero su buen ánimo y entusiasmo hacen de él el guerrero más humano de «Final Fantasy X». Es ágil y rápido a la hora de atacar, por lo que es indispensable tenerle en el equipo cuando peleemos contra enemigos rápidos, como las arañas. En el Tablero de Esferas puede adquirir, sobre todo, hechizos de apoyo (Freno o Prisa), para que el enemigo tarde más en atacar o nuestro grupo sea más rápido, respectivamente. Cuando completemos su "sección" en el tablero, podemos entrar en la de Yuna para conseguir hechizos curativos.

TURBO: ESGRIMA El Ataque Turbo de Tidus se basa en su destreza con la espada. Es sencillo: tras activarlo, veremos una barra y un cursor que se mueve de un extremo a otro, y que debemos parar en el centro pulsando X. Su potencia depende de la rapidez con que detengamos el cursor. Cuantas más veces usemos el Ataque Turbo, más técnicas Turbo aprenderemos.

ATAQUE TURBO	CONTRA	Nº DE TURBOS A REALIZAR
ESTOCADA MORTAL	UN ENEMIGO	
CARGA Y ASALTO	ALEATORIO	10
LLUVIA DE ENERGÍA	TODOS LOS ENEMIGOS	30
AS DEL BLITZBOL	TODOS LOS ENEMIGOS	80

AURON

Hace diez años ayudó a derrotar a Sinh. Ahora es guardián de Yuna, y una figura paternal para Tidus. Su "espadón" es perfecto contra enemigos con coraza, pero casi inútil contra "bichos" voladores. En su sector del Tablero puede aumentar de forma brutal su vitalidad y fuerza, y tras completarlo, puede mejorar su agilidad.

TURBO: ARTE SECRETA Para el ataque Turbo de Auron debemos pulsar rápidamente una serie de botones. Cuánto antes lo hagamos, más poderoso será el golpe. Para conseguir nuevos Turbo debemos buscar esferas especiales, que son registros de sus aventuras con Jecht y Braska.

ESFERAS ESPECIALES

ESFERA	LUGAR
ESFERA DE JECHT 1	BOSQUE DE MACALANIA, TRAS DERROTAR A ESFERIMORFO
ESFERA DE JECHT 2	BESAID, A LA DERECHA DEL TEMPLO
ESFERA DE JECHT 3	EN LA PROA DEL SS LIKI
ESFERA DE JECHT 4	ESTADIO DE LUCA, SÓTANO A
ESFERA DE JECHT 5	CAMINO DE MI'IHEN
ESFERA DE AURON	ROCA DEL HONGO
ESFERA DE JECHT 6	RIO DE LA LUNA, EN EL EMBARCADERO
ESFERA DE JECHT 7	LLANURA DE LOS RAYOS
ESFERA DE JECHT 8	BOSQUES DE MACALANIA
ESFERA DE BRASKA	MONTE GAGAZET

ATAQUE TURBO	CONTRA	EFECTO	ESFERAS NECESARIAS
SABLE SÍSMICO	TODOS LOS ENEMIGOS	FRENO	1 ESFERA
ESTRELLA FUGAZ	UN ENEMIGO	ECHA AL ENEMIGO	1 ESFERA
CASTIGO MISTICO	UN ENEMIGO	ROMPEBRAZO ROMPECORAZA, ROMPEMAGIA, ROMPEESPÍRITU	3 ESFERAS
TORNADO	TODOS LOS ENEMIGOS	NINGUNO	LAS 10 ESFERAS

YUNA

Yuna busca el Eón definitivo en una misión suicida. Por suerte es una guerrera más equilibrada de lo que parece: al principio su magia sólo sirve para curar al grupo, pero sus Eones tienen más poder que cualquier otro personaje. En el Tablero aprende sobre todo hechizos defensivos, pero más adelante puede aprender magia negra, ¡incluso Fulgor!

GRAN INVOCACIÓN. Yuna invoca a un Eón con su barra de Turbo al máximo. Después, la barra del Eón volverá a su estado anterior ¡aunque estuviese a tope!

KIMAHRI

Pertenece a la tribu Ronso, y está entregado en cuerpo y alma a la protección de Yuna. Gracias a su habilidad Alma de Dragón puede "robar" ataques a sus enemigos. En la versión "clásica" del Tablero de Esferas, Kimahri puede desarrollarse en practicamente cualquier dirección: si sigue el "camino" de Wakka, se hará más fuerte. En cambio, si queremos que aprenda magia, debe seguir los caminos de Lulu o Yuna.

TURBO: TÉCNICA ROBADA Kimhari sólo puede conseguir nuevas habilidades si las absorbe de sus enemigos. Cada vez que un enemigo utilice una de las habilidades de la lista, y Kimhari la absorba, su barra de Turbo se rellenará al instante.

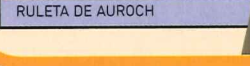
ATAQUE TURBO
SALTO
ALIENTO DE FUEGO
CAÑON SEMILLA
KAMIKAZE
EMBESTIDA
ALIENTO PETREO
ALIENTO ACUÁTICO
MUERTE
VIENTO ÁRTICO
MAL ALIENTO
BARRERA TOTAL
NOVA

WAKKA

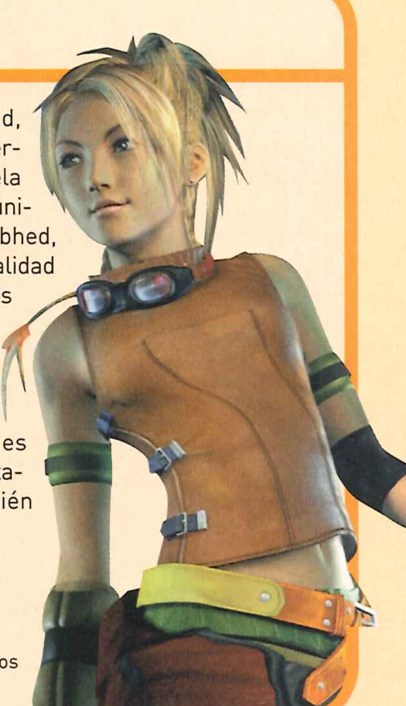
Aunque el Blitzbol es su pasión, prefiere dedicarse por completo a ser Guardián de Yuna. Su pelota es perfecta para atacar a enemigos aéreos, y es el único medio (además de la magia) para atacar a estas criaturas. En el Tablero de Esferas Wakka desarrolla habilidades que afectan sobre todo al estado de los enemigos, como son Niebla, Mutis o Morfeo.

TURBO: RULETA Wakka consigue nuevos ataques Turbo cada vez que gana partidos en la liga o los torneos de Blitzbol. Su ataque Turbo funciona exactamente como una tragaperras: aparecen en pantalla tres "ruletas", cada una con un símbolo, que comienzan a rodar. Si conseguimos una "línea" con tres símbolos iguales, Wakka realizará un ataque elemental sencillo contra todos los enemigos. Si por el contrario sólo conseguimos alinear dos símbolos, el ataque será doble, pero contra sólo uno de los enemigos. Y si no conseguimos alinear ningún símbolo, Wakka tan solo hará un ataque físico.

ATAQUE TURBO
RULETA ELEMENTAL
RULETA DE ATAQUE
RULETA DE ESTADO
RULETA DE AUROCH



RIKKU



Aunque pertenece a los Albhed, Rikku es una chica agradable y divertida. Sus habilidades de ladronzuela son muy útiles: por ejemplo, es la única que puede usar las pociones Albhed, que devuelven 1000 Vit.. Su especialidad son los enemigos mecánicos, a los que deja "secos" con Robar. Tampoco es manca en los ataques físicos, siempre que use bombas de humo o granadas. La mejor habilidad que puede aprender es Arrebatar, que le permite robar y atacar a la vez. Lanzamonedas también es eficaz, ¡pero cuesta dinero!

TURBO: ALQUIMIA ¡El Ataque Turbo más original! Consiste en mezclar dos objetos cualquiera, ¡con 64 posibles combinaciones! Lo mejor es jugar a las mezclas y experimentar nosotros mismos con tantísimas posibilidades.

LULU

Lulu es una mujer emotiva y apasionada, pero lo oculta bien bajo una máscara de frialdad y cinismo. Su magia es poderosa contra enemigos aéreos o débiles frente a ataques elementales, pero la verdad es que es bastante "floja" ante ataques físicos. En su "parte" del Tablero de Esferas desarrolla sus poderes al máximo, además de aprender hechizos tan útiles como Aspir, Artema o Fulgor, e incluso puede llegar a dominar la magia blanca de Yuna.

TURBO: TENTACIÓN Un ataque devastador: cuando lo activemos, primero escogemos un hechizo y luego giramos el stick derecho (en el sentido de las agujas del reloj) tan rápido como podamos. Si lo hemos hecho bien, Lulu realizará ese hechizo varias veces al azar sobre los enemigos. ¡Imaginad que hemos escogido Artema o Fulgor! Lo mejor es que puede realizar este ataque bajo los efectos de Silencio, y además puede romper defensas como Espejo o Escudo.

HECHIZOS QUE PODEMOS USAR CON "TENTACIÓN"
ELECTRO
AGUA
FUEGO
HIELO
ELECTRO+
AGUA+
FUEGO+
HIELO+
ELECTRO++
AGUA++
FUEGO++
HIELO++
BIO
DEMI
MUERTE
DRENAJE
ASPIR
FULGOR
ARTEMA

Monstruos a tu servicio

Yuna sabe invocar a los eones, unas criaturas de enormes poderes. Cuando lo "llame" durante un combate, el Eón sustituye al grupo y pelea por sí solo hasta caer derrotado.

HABILIDADES

LAS TÁCTICAS DE TODO BUEN EÓN

Si pulsamos Derecha tras invocar a un Eón, aparecerán estas opciones:

DEFENSA: Buenas y malas noticias. Las buenas son que, si activamos esta opción, el Eón sólo sufre 1/4 de daño. Las malas son que la barra de Turbo no se llena ni pizca.

ACUMULAR: Gracias a esta opción podemos cargar más rápidamente la barra de Turbo del Eón, pero a costa de sufrir más daño. Es mejor usar esta técnica con enemigos menores, y luego retirar al Eón una vez "rellenemos" el Turbo.

RETIRAR: ¡Sirve para salir por patas! Es una opción perfecta si nuestro Eón ha sufrido mucho daño, o si tiene el Turbo al máximo y queremos reservarlo para enemigos más poderosos.

VALEFOR

LO CONSEGUIMOS EN EL TEMPLO BESAID. Es el primer Eón que puede invocar Yuna. Su capacidad de vuelo le permite esquivar muchos ataques, pero quizás le falta poder.

ATAQUE ESPECIAL: ALAS SONICAS. Consiste en una onda especial que ataca a un solo enemigo y retrasa su turno de ataque. Es un ataque rápido y efectivo.

ATAQUE TURBO: RAYO DEVASTADOR, DESCARGA DE ENERGIA. Un rayo explosivo que causa daño no elemental a todos los enemigos. La descarga de energía es el otro Turbo de Valefor:basta con volver a Besaid y hablar con la niña del perro, junto al Templo o en la tienda.

IFRIT

LO CONSEGUIMOS EN EL TEMPLO KILIKA. ¡Todo un clásico de la saga! Ifrit es poderoso, tiene gran Vitalidad y además puede curarse si usa Fuego sobre él mismo.

ATAQUE ESPECIAL: METEORITO ARDIENTE. Pese a su nombre y apariencia, no es un ataque elemental. Sirve también para romper hechizos como Coraza, y tiene un gran alcance.

ATAQUE TURBO: FUEGO INFERNAL. Ifrit levanta la tierra, ¡con los enemigos en ella!, y los aprisiona en una inmensa bola de fuego que hace explotar.
Es un ataque fiable y efectivo, pero conviene que mejoremos la Fuerza de Ifrit para hacerlo realmente poderoso.

IXION

LO CONSEGUIMOS EN EL TEMPLO DJOSE. No es el mejor de los Eones, pero su alta Defensa lo hace útil para "rebajar" a los enemigos antes de darles el golpe de gracia.

ATAQUE ESPECIAL: AEROSHOCK. Un ataque no elemental que además anula hechizos como Coraza, Escudo, Espejo, Prisa, Revitalia y Antimagia. ¡No viene mal,no!

ATAQUE TURBO: ELECTROCUCIÓN FINAL. Ixion atrapa a todos los enemigos en una enorme esfera de energía elemental, proyectada desde su cuerno, que luego hace "implosionar".Resulta eficaz sobre todo contra enemigos voladores y todo tipo de bestias mecánicas.

SHIVA

LA CONSEGUIMOS EN EL TEMPLO DE MACALANIA. Nuestra Eón favorita. Es bella, es rápida y sus ataques tienen tanta "clase" como ella. ¡Si hasta sabe artes marciales!

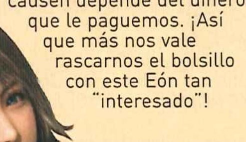
ATAQUE ESPECIAL: GOLPE CELESTIAL. Shiva arroja un enorme bloque de hielo sobre el enemigo. Sirve también para retrasar su turno de ataque y para anular estados alterados.

ATAQUE TURBO: POLVO DE DIAMANTES. La preciosa Shiva lanza una "onda vital" de hielo que congela a todos los enemigos, para luego romper el bloque... con tan sólo un chasquido de sus dedos. Os aseguramos que no os cansaréis de ver una y otra vez este ataque.

YOJIMBO

LO CONSEGUIMOS EN LA CAVERNA DE LA FE PERDIDA. Yojimbo es el primero de los tres Eones secretos. Lo peor de él es que es un "pesetero", y tendremos que pagarle más de 200000 giles al reclutarle por sus servicios. No sólo eso, sino que durante el combate tenemos que darle "pelas" CADA VEZ QUE ATAQUE. Pero aún así merece bastante la pena.

ATAQUES ESPECIALES: DAIGORO, KOZUKA, WAKIZASHI, ZANMATO. Yojimbo no tiene ataque Turbo, ni falta que le hace. Sus ataques son aleatorios, y el daño que causen depende del dinero que le paguemos. ¡Así que más nos vale rascarnos el bolsillo con este Eón tan "interesado"!



BAHAMUT

LO CONSEGUIMOS EN EL PALACIO DE BEVELLE. No os andéis con tonterías: Bahamut es EL EÓN. Tiene una habilidad especial (Rompebarrera) que le permite causar 9999 puntos de daño nada más empezar. No sólo eso, si no que sus ataques "sencillos" son los que más daño causan, y además puede usar los hechizos elementales más poderosos.

ATAQUE ESPECIAL: ONDA LETAL. Bahamut acumula energía oscura en sus puños y alas, para arrojar cuatro esferas de magia negra que atacan a todos los enemigos. Este ataque resulta muy aconsejable contra grupos de enemigos que queramos eleminar de un solo golpe.

ATAQUE TURBO: MEGA FULGOR. Este ataque es "mano de santo". Consiste en el aliento destructor de Bahamut, una "halitosis" tan terrible que supera los 10000 puntos de daño.

ANIMA

LO CONSEGUIMOS EN EL TEMPLO DE BAAJ. Seguro que todos "flipasteis" al ver a Seymour invocar a este Eón. Pues bien, ¡puede ser nuestro! Basta con buscar todos los secretos de las Cámaras de los Oradores. Merece la pena que superéis este reto, porque es sin duda el Eón más poderoso de todos, y su ataque "Caos Liberado" es imbatible.

ATAQUE ESPECIAL: DOLOR. Anima conjura la esencia del sufrimiento y la descarga sobre un enemigo, que pasará a mejor vida al instante. Si nos enfrentamos contra un "jefazo" y Ánima no tiene aún su Turbo listo, Dolor puede causar más de 10000 puntos de daño. ¡Toma ya!

ATAQUE TURBO: CAOS LIBERADO. Tan temible como poderoso, y perfecto contra "jefazos". Ay de los enemigos que lo sufran... Bueno, no vivirán para contarlo.

HERMANAS MAGUS

Si completáis el reto de su búsqueda (bastante complicado, todo sea dicho), conseguiréis a estas tres féminas rescatadas desde «Final Fantasy IV». Ya que son algo caprichosas, debemos darles órdenes específicas que pueden cumplir o no, dependiendo de su humor.

ORDENES EFECTO:

"Como usted guste": Una de las hermanas escoge cuál será su ataque.

-**"Pelee, por favor"**: Ataques físicos normales contra el enemigo.

-**"¡Déle duro!"**: Ataque Especial o Magia contra el enemigo, o de apoyo.

-**"Siga, por favor"**: Repite el último ataque o hechizo que se haya realizado.

-**"Ayude al prójimo"**: Las hermanas se curan unas a otras, o se "resucitan".

-**"Defienda"**: Hechizo de apoyo.

-**"¿Está bien?**: Absorbe Vit. o PM del rival cuando esté debilitada.

- **Retirar:** Abandonar el combate.

-**"¡Unan fuerzas!"**: Ataque Delta.

ATAQUES ESPECIALES: CAMISADE, RAZZIA, PASSADO. El ataque Camisade de Cindy consiste en varias bolas de fuego lanzadas contra un enemigo. Razzia, de Sandy, hace que esta Eón se arroje contra el enemigo. Y el ataque Passado de Mindy le permite arrojar múltiples aguijones contra su oponente. ¡Cuidado que pica!

ATAQUE TURBO: DELTA. Para realizarlo todas las hermanas deben tener rellena su barra de Turbo. Aparecerá la opción "¡Combina poderes!", las hermanitas unirán fuerzas y nos obsequiarán con uno de los ataques Turbo más devastadores del juego. ¡Pobre del enemigo!

PODERES

UNOS EONES MUY "APAÑAOS"

Los Eones tienen múltiples ventajas con respecto a los personajes "normales". Para empezar, no se ven afectados por cambios de estado como Veneno, Sueño o Mutis. Además de sus ataques sencillos, cuentan con un Ataque Especial (que suele incluir cambios de estado sobre el enemigo, o que anula hechizos como Espejo, Coraza o Antimagia), y la habilidad de usar magia. Puede parecer que los hechizos normales de los Eones no sean muy útiles, pero si nuestro Eón tiene una afinidad elemental, nos vendrán muy bien para curarle. Por ejemplo, si Shiva ha sufrido mucho daño, usamos su hechizo Hielo + sobre ella misma y recuperará casi toda su Vit. Mola ¿verdad? Lo malo es que sólo funciona con Shiva, Ixion e Ifrit. Pero con el Alma de Eón podemos enseñar hechizos curativos al resto de los Eones. Ah, y cuidado con el ataque Turbo: si sobreviven a él los enemigos, tendrán dos o tres turnos de ataque seguidos.

Aprende a defenderte

No pensaréis aguantar con la misma espada todo el juego, ¿no? Es necesario equiparse con distinto armamento, ya que todas las armas incorporan habilidades especiales.

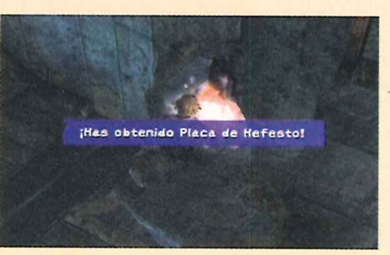
TIDUS

SABLES

DURANDAL	ACERO RAYO	MAESTRA RÚNICA	ESPADA DE MAGO
GREMIO	CAZADORA	PESADILLA	CREPÚSCULO
BASILISCO	DESBANDADA	PORTADORA DE ANOCHECER	TRI-ACERO
DANSE MACABRE	ESPADA DE CABALLERO	RAGNAROK	VIGILANTE
CALADBOLG	ESPADA DE CAZADOR	VENENOSA	VOLUBLE
ESPADA ASTRAL	ESPADA DE FUEGO	MACHACAMAGOS	SÓNICA
ESPADA CRISTAL	ESPADA DE HIELO	PRISMA	VENDETTA
AMBICIOSA	ESPADA ENCANTADA	CORAZÓN DE LEÓN	SALVAR A LA RIENA
DOBLE FILO	ESPADA VITAL	RÚNICA	ESPADA DEL GUERRERO
ESPADA ARCO	ESTOQUE DE ESGRIMA	SABLE	DESGARRADORA
APOCALIPSIS	EXCALIBUR	ACERO LÍQUIDO	SIDEWINDER
VENGADORA	GILVENTURA	ESPADA MAESTRA	HECHICERA
BALMUNG	LÁPIDA	ESPADA ESPEJISMO	PARALIZANTE
AJUSTICIADORA	LARGAMENTE	RAZZMATAZZ	BRUJO
ASCALON	LENGUA DE FUEGO	ACERO DE NANA	ESPADA DE SOLDADO
BARROCA	ROMPECORAZONES	MUDA	AMANSADORA

ESCUDOS

EMBLEMA	ANTI-FRIO	RASTREADOR	AMARILLO
ELEMENTAL	ANTI-SEÑAL	ZAFIRO	BRUJO
ESMERALDA	ANTI-SHOCK	SERENO	ESPADA
BRILLANTE	CABALLERO	FÉNIX	NIEVE
ADEPTO	CAMINO SIN FIN	ANTI-CORRIENTE	SUERO
BARRERA	DORADO	PACÍFICO	ESCUDO DE ESPERANZA
AEGIS	ESCUDO DE HADAS	OCRE	CHAMÁN
ALERTA	GENJI	ÓNICE	CORAZA
ASALTO	GLORIOSO	PALADÍN	ESCUDO
BENDITO	GOLEM	PERLA	BRILLANTE
CERÚLEO	LÚCIDO	PROTECCIÓN	ESCUDO DE SOLDADO
DINASTÍA	LUNA	REVIVIR	GUERRERO
ESCUDO SENCILLO	LUZ	PLATINO	ESCUDO FINO
CRISTAL	MAESTRO	ROJO	ESPIRITUAL
ESCARLATA	MÁGICO	RECUPERAR	ALMA
COLECCIONISTA	MAGO	ARCOIRIS	HECHICERO
CURATIVO	MARCHANTE	REFLECTANTE	ESTRELLA
DEFENSOR	MÉDICO	REGEN	TETRA
DIAMANTE	METÁLICO	RESCATE	TESORO
ECO	METÁLICO	RUBÍ	BLANCO
AZUL	PRISA	FANTASMA	PLATEADO



YUNA

VARAS Y BASTONES

ABRAXAS	ENREDADERA	NÉMESIS	NOTORIA
ARC ARCANA	BASTÓN DE HADAS	NIMBUS	VARA DE AGUA
BASTÓN BIZARRO	CURA	BASTÓN DE PODER	SERAFINA
BASTÓN DE CALCITA	CAYADO DE PASTOR	CASTIGADORA	HECHICERA
BELLADONA	VARA DE METAL	VARA OMINOSA	RÚNICA
CONDUCTOR	JUICIO	PALIZA	BASTÓN DE ESPINAS
DEFENSOR	BASTÓN MÁGICO	VARA DE HIELO	VARA DE VIENTO
EL DORADO	ESPEJISMO	VARA DE SILENCIO	ALA MARAVILLOSA
OSCURIDAD	LAEVATEIN	VARA DE OSCURIDAD	TRI-ROD
VARA ASTRAL	VARA DE FUERZA	NIRVANA	VARA DE SABIDURÍA
VARA DE RUPTURA	EJE CELESTIAL	PRISMA	BASTÓN BRILLANTE
VARA DEL CAOS	CALLEJÓN SIN SALIDA	RETICENTE	BÁCULO PUNTIAGUDO
VARA DUAL	VARA MAESTRA	VARA DE RAYO	ALADO
VARA DÚCTIL	MALEABLE	VARA DE ROSAS	MARAVILLA
VARA ENCANTADA	BASTÓN DE MONJE		
VARA MORTAL	VARA ACUNADORA	VARA DE FUEGO	BASTÓN ENCANTADO

ANILLOS

ADEPTO	GLORIOSO	PACÍFICO	ESCUDO
AEGIS	DORADO	PERLA	ANILLO DE ACOGIDA
ALERTA	PRISA	FANTASMA	BRILLANTE
ANILLO DE HADAS	ANTI-CORRIENTE	SERENIDAD	AMARILLO
ARCANO	ANILLO DE CURACIÓN	FÉNIX	PLATEADO
ASALTO	LUZ	PLATINO	ANILLO SENCILLO
AZUL	MÁGICO	ARCOIRIS	ANILLO DE SOFÍA
BARRERA	LÚCIDO	ANILLO DE PODER	SOLDADO
BENDITO	ANILLO DE HECHICERO	PROTECCIÓN	ANILLO DE SALOMÓN
BRILLANTE	ANILLO DE MAGO	RECUPERACIÓN	HECHICERA
CERÚLEO	EN MARCHA	ROJO	ALMA
COLECCIÓN	MÉDICO	REFLEJO	ESPIRITUAL
CURATIVO	ANILLO DE LUNA	ANILLO	TETRA
DEFENSOR	MÍTICO	ANILLO DE ESPERANZAN	RUDO
DIAMANTE	ANILLO DE MITRILO	RUBÍ	ANILLO DE TESORO
ECO	ANTI-RESPLANDOR	ZAFIRO	BLANCO
ELEMENTAL	ANTI-HIELO	SALVADOR	ANILLO ANCHO
ESCARLATA	METÁLICO	REGENERACIÓN	ESTRELLA
ESMERALDA	ANTI- SHOCK	RASTREADOR	ANILLO DE BRUJO
ANILLO DE PROHIBICIÓN	OCRE	SUERO	
ANILLO DE VALOR	ÓNIX	CHAMÁN	

RIKKU

GARRAS

NUDILLOS PUNTIAGUDOS	BRAZO FLEXIBLE	SILENCIA-MAGOS	ESPARTANO
FANÁTICO DE LA BATALLA	NUDILLOS DE FUERZA	GARRA MÁGICA	DEDOS PEGAJOSOS
ROMPENUDILLOS	MANO DIVINA	GUANTE MÁGICO	SUPERVIVIENTE
BRUNILDA	BRAZO DORADO	NUDILLOS MÁGICOS	GARRA DE TEMPESTAD
GARRA QUEBRADORA	OJO DE HALCÓN	DELIRIO MÁGICO	EL OGRO
NUDILLOS QUEBRADORES	NUDILLOS CALIENTES	GARRA DE MANTICORA	NUDILLOS DE MAREA
MANO MECÁNICA	GARRA HURACÁN	GARRA ESPEJISMO	T.F.T.
COMO UN RELOJ	GARRA DE HIELO	GARRA NINJA	SUJETA-LENGUAS
COLOSO	INFINITO	SOBRECARGA	GARRA DE TIFÓN
SOÑADORA	GARRA DE HIERRO	ANULADOR	ILIMITADO
DEUS EX MACHINA	LLAVE DE HIERRO	GARRA VENENOSA	INTOCABLE
DEVASTADOR	IRONSIDE	GARRA PRISMA	VALKIRIA
GARRA DOBLE	MACHACADOR	SOL NACIENTE	VANGUARDIA
EJECUTOR	KAISER	PUÑO ATURDIDOR	VICTORIX
SALTAOJOS	LUCES FUERA	SONAR	BELICISTA

TIARAS

ADEPTA	ECO	ANTI-FRIO	PLATEADA
ALERTA	ELEMENTAL	ANTI-SHOCK	TIARA DE NIEVE
ARGONAUTA	ESMERALDA	ANTI-RESPLANDOR	TIARA SENCILLA
ARMADA	GLORIOSA	OCRE	TIARA DE SOLDADO
TIARA DE ASALTO	DORADA	ÓNICE	TIARA DE HECHICERA
ATLAS	GOLIAT	PACÍFICA	TIARA DE ALMA
TIARA BENDITA	GUARDIANA	PERLA	TIARA ESPIRITUAL
AZUL	PRISA	FALANGE	TIARA ESTRELLA
BRILLANTE	INTRÉPIDA	FANTASMA	TALISMÁN
BUCANERA	INVENCIBLE	PROTECTORA	TIARA
CELESTIAL	TIARA DE REY	RECUPERACIÓN	TIARA DE ESPERANZA
CENTURIÓN	TIARA DE LUZ	ROJA	TERCIO
CERÚLEA	LÚCIDA	REFLEJO	TETRA
CORSARIO	TIARA DE MAGO	REGENERACIÓN	TRIUNFO
ESCARLATA	TIARA MÁGICA	CONFIADA	VICTORIOSA
CURATIVA	EN MARCHA	RUBÍ	SEÑOR DE LA GUERRA
INTRÉPIDA	MEDICINAL	RASTREADORA	TIARA DE GUERRERO
DIAMANTE	METÁLICA	SUERO	TIARA BLANCA
DOMINANTE	TIARA DE LUNA	CHAMÁN	TIARA DE BRUJO
SIN MIEDO	TIARA DE MITRILO	CORAZA	AMARILLA
ESCALAFÓN	ANTI-CORRIENTE		

AURON

ESPADAS

	MASAMUNE		
ADORMECEDORA	RESURRECTOR	MOTÍN	ESPADA DE GUERRA
ALKAID	DUAL	DJINN MAESTRA	CENTINELA
AMO DE LAS BESTIAS	GILMONGER	MURAMASA	GRITO AHOGADO
ASESINA	HELADORA	MATOYA	SHIRANUI
ASHURA	FUEGO	OGRO MAESTRA	RELUCIENTE
BASARA	GENJI	ESPEJISMO	SÓNICA
BLOQUEO	MIRADA DE GORGONA	MURASAME	BESO DE ARAÑA
CAOS	NUBE	NODACHI	ESPIRITUAL
CONQUISTADORA	ESPADA DE CAZADOR	ESPADA OGRO	INMOVILIZADORA
CORRUPTORA	ICHIMONJI	MATAOGROS	ATURDIDORA
DIVISORA	ESPADA DE CABALLERO	PACIFICADORA	ESPADA TRUENO
DJINN	KOTETSU	PRISMA	VENEOSA
ESPADA CRÍTICA	PERSUASORA	ANALGÉSICO	TÁCITA
ESPADA OSCURA	KATANA	SUEÑO REPARADOR	SIN NOMBRE
MATADRAGONES	ESPADA MÁGICA	RÚNICA	ESPADA DE AGUA

BRAZALES

ADEPTO	GENJI	ANTI-SHOCK	SUERO
ALERTA	GLORIOSO	ANTI-RESPLANDOR	CHAMÁN
ASALTO	GLOTÓN	OCRE	CORAZA
AZUL	CURATIVO	PERLA	BR. SENCILLO
BARRERA	DORADO	ÓNIX	BRILLANTE
BATALLA	GUARDÍAN	GRAN LORD	PLATA
BENDITO	PRISA	PACÍFICO	NIEVE
BRAZALETE	INMORTAL	BR. FANTASMA	BR. DE SOLDADO
BR. DE COLECCIONISTA	BRAZALETE DE MAGO	ARCOIRIS	ESTRELLA
BR. DE ESPERANZA	BR. DE CABALLERO	FÉNIX	HECHICERO
BRAZALETE DE HADA	ANTI-FRIO		
BRILLANTE	LUZ	PLATINO	ALMA
CERÚLEO	LÚCIDO	PROTECTOR	ESPIRITUAL
CURATIVO	BRAZALETE MÁGICO	ROJO REFLEJO	BR. DE TESORO
DEFENSOR	EN MARCHA	REGENERACIÓN	INVICTO
DIAMANTE	BRAZALETE	RESISTENCIA	CARCELERO
	MÉDICO		
ECO	LUNA	ZAFIRO	BLANCO
ELEMENTAL	BR. DE MITRILO	RASTREADOR	MAGO
ESCARLATA	BRAZALETE DE MAGIA	RECUPERACIÓN	TETRA
ESMERALDA	ANTI- RESPLANDOR	SERENIDAD	AMARILLO
LORD DRAGÓN	METAL	RUBÍ	GUERRERO

KIMHARI

LANZAS Y LANCETAS

ASTRAL	GIGANTE	LANZA MÁGICA	ESPIRITUAL
BERSERKER	GUNGNIR	MATADOR	GOLPEADORA
RUPTURA	ALABARDA	ESPEJISMO	AMANSADORA
LANZA DE CALAMIDAD	ARPÓN	RED	TANATOS
CAOS	CURACIÓN	PRISMA	TRUENO
CARRO DE GUERRA	LANZA DE CALOR	EXPLORADOR	TIDAL
PORTAD. DE OSCURIDAD	LANZA PESADA	FUERZA CUÁDRUPLE	TITÁN
DETECTOR	HIGHWIND	REBELDE	TRANSMUTADORA
LANZA DE DRAGÓN	CUERNO RONSO	ROCA	TRIDENTE
LANZA DE SUEÑO	LANZA DE CAZADOR	RÚNICA	GEMELA
CREPÚSCULO	HIPNÓTICA	LANZA CHAMÁNICA	LANZA DE VENENO
ELDRITCH	HIELO	CAMBIA-FORMA	VENUS
LANZA ENCANTADA	KAIN	SILENCIO	LANZA ATROZ
LANCETA DE FUERZA	LANZA DE CABALLERO	CABEZA DE SERPIENTE	RED LANZA DE MAGO
LANZA METÁLICA	LUIN	SÓNICA	
GAE BOLG	LANZA DE MAGO		

ABRAZADERAS

	ANTI-SHOCK		
ABRAZADERA	DORADA	PACÍFICA	CORAZA
ABRAZADERA BENDITA	ABRAZADERA DE LUZ	PLATINO	ABRAZADERA SENCILLA
AB. DE COLECCIONISTA	ABRAZADERA MÁGICA	RECUPERACIÓN	ESPIRITUAL
ABRAZADERA DE ECO	ABRAZADERA DE MITRILO	PASAJE SEGURO	BLANCA
ABR. DE ESPERANZA	ABR. DE CABALLERO	FÉNIX	NIEVE
ABR. DE ESPERANZA	GUARDIÁN	PERLA	BRILLANTE
ADAMANTINO	ABRAZADERA MEJORADA	ANTI-CORRIENTE	RASTREADORA
ADEPTO	ABRAZADERA DE HADA	OCRE	SERENA
AEGIS	GENJI	ÓNICE	SUERO
ALERTA	GLORIOSA	ORICALCO	CHAMÁN
AZUL	LÚCIDA	ORGULLO RONSO	ABR. DE SOLDADO
BARRERA	PRISA	FANTASMA	PLATA
BRILLANTE	ABRAZADERA DE MAGO	PROTECTORA	ABR. DE HECHICERO
CERÚLEA	ABRAZADERA DE MAGIA	ARCOIRIS	ALMA
CRISTAL	EN MARCHA	ESPEJO	ESTRELLA
CURATIVA	ABRAZADERA MÉDICA	REGENERACIÓN	TETRA
DEFENSORA	ABRAZADERA DE METAL	ABR. RONSO	TESORO
DIAMANTE	LUNA	RUBÍ	ABR. DE GUERRERO
ELEMENTAL	ANTI-RESPLANDOR	ABR. DE SABIDURÍA	ABR. DE MAGO
ESMERALDA	ANTI-FRIO	ZAFIRO	AMARILLA

PELOTAS DE BLITZBALL

ADELANTE	ESPEJISMO	LLUVIA DE GOLES	CAMBIO
ALL-ROUNDER	CUATRO EN UNO	PRISMA	BALÓN TRUENO
APAGÓN	AGENTE LIBRE	REVANCHA	ROMPE-PARTIDOS
AS DEL BALÓN	BALÓN DE FUEGO	BALÓN DE PODER	S.H.
AS HECHICERO	PRIMER GOL	JUEGO PODEROSO	T.K.O.
CATCHER	BALÓN MÁGICO	BALÓN RÚNICO	TRIPLE TANTO
DESBANDADA	HIPER BALÓN	HURGAR	TRICOLOR
DOBLE CABEZAZO	OVACIÓN	FRIO COMO EL HIELO	BALÓN DE AGUA
DOBLE FALTA	EN LA CIMA	GOLEADOR	RACHA DE VICTORIA
HINCHADA	MEDIO TIEMPO	JUEGO SUCIO	TRAMPOSO
PASE ABIERTO	GRAND SLAM	NOVATO ESTRELLA	FUERA DE TIEMPO
PRÓRROGA	MATRACA	DORMILÓN	VIRTUOSO
REGRESAR	BUFANDA	CAZATALENTOS	FALTA
TANTO DOBLE	ENTRETIEMPO	MUERTE SÚBITA	CAMPEÓN DEL MUNDO
ZUMBADOR	BALÓN DE HIELO	ROMPE-REGLAS	TRIPLE PENALTI
DREAM TEAM	MAESTRO DE PENALTIS		

MUÑEQUERAS

ADEPTO	PRIMEROS AUXILIOS	ANTI-FRIO	SERENIDAD
ALERTA	GLORIOSA	ANTI-SHOCK	SUERO
MUÑEQUERA	DORADA	ANTI-RESPLANDOR	CHAMÁN
AUTO	CUATRO GRANDES	OCRE	CORAZA
AUTOMÁTICA	GRAN JUEGO	FUERA DE TEMPORADA	PLATEADA
A CHUPAR BANQUILLO	GUARDÍAN	ÓNICE	MUÑEQUERA DE NIEVE
EL MEJOR JUEGO	HAT TRICK	PERLA	MUÑEQUERA SENCILLA
BENDITA	GRANDES ESPÍRITUS	ARENGA DEL ENTRENADOR	MUÑEQUERA DE SOLDADO
AZUL	INDOMABLE	PLATINO	MUÑEQ. DE HECHICERO
BRILLANTE	PORTERO	AS DE PODER	MUÑEQUERA DE ALMA
CERÚLEA	L.D.	MUÑEQUERA DE PODER	ESPIRITUAL
ESCARLATA	MUÑEQUERA LIGERA	PROTECCIÓN	GOLEADOR
PELIGRO	MUÑEQ.DE MAGO	RECUPERACIÓN	TETRA
DIAMANTE	AS MÁGICO	ROJA	EL GUARDIÁN
ECO	MÁGICA	REFLEJO	EN PLENA FORMA
ELEMENTO	MEDICINAL	RUBÍ	T.S.
ELEMENTAL	METÁLICA	ZAFIRO	T.G.
ESMERALDA	MILAGROSA	S.W.	MUÑEQ. DE GUERRERO
ENERGÍA	PARADA MILAGROSA	RASTREADORA	BLANCA
FUGA RÁPIDA	MUÑEQ. DE MITRILO		AMARILLA
4 FINALES	ANTI-CORRIENTE		

LULU

MUÑECOS

CACTAURO DE REFUERZO	CACTAURO MÁGICO	MOGURI PODER	GUERRERO ESPACIAL
CACTUARO BRUJO	MUMBA DUAL	MOGURI RÚNICO	CACTAURO VELOZ
CACTUARO DE CAMPO	MOGURI MANA	CAIT SITH SILENCIOSO	MOGURI AGUIJÓN
CACTUARO ESPÍA	MOGURI MEDICINAL	CACTAURO FURIOSO	CAIT SITH DE PIEDRA
CACTUARO METEORO	MUMBA MAGO	ALMA DE MOGURI	CAIT SITH TÓXICO
CAIT SITH ABADDON	MUMBA DE HIELO	CAIT SITH NOCIVO	MAESTRO ESPACIAL
CAIT SITH CEGADOR	LORD CACTAURO	CABALLERO ÓNICE	ALMA ESPACIAL
CAIT SITH DISTRAÍDO	TRIO MUMBA	ENERGÍA ESPACIAL	MOGURI VOLUBLE
CAIT SITH FATAL	GUERRERO MUMBA	FUERZA ESPACIAL	CACTAURO VENGATIVO
CAIT SITH FÓSIL	CAIT SITH MUDO	MAGO ESPACIAL	CAIT SITH MALDITO
CAIT SITH OSCURO	CUARTETO MUMBA	BANDIDO ESPACIAL	MOGURI TRAMPAS
CAITH SITH CAÓTICO	MUMBA FUERZA	CAIT SITH ADORMILADO	MUMBA TRUENO
MOGURI DE ATAQUE	CAIT SITH TARDÓN	CAIT SITH OMINOSO	PODER ESPACIAL
MOGURI DE REFUERZO	MOGURI MÁGICO	CACTAURO PRISMA	CACTAURO ESTRELLA
MUMBA DE FUEGO	MOGURI CAMBIANTE	REY ESPACAIL	MUMBA ACUÁTICO

PULSERAS

ADEPTA	PULSERA DE HADA	ANTI-RESPLANDOR	RASTREADORA
AEGIS	GLORIOSA	OCRE	SERENA
ALERTA	DORADA	ÓNICE	SUERO
ASALTO	GUARDIANA	PACÍFICA	CHAMÁN
AUTO	PRISA	PERLA	CORAZA
PULSERA	IMPERIAL	PULSERA FANTASMA	BRILLANTE
PULSERA DE ESPERANZA	PULSERA DE LUZ	FÉNIX	PLATEADA
BARRERA	LÚCIDA	PLATINO	PULSERA DE NIEVE
CINTA NEGRA	PULSERA DE MAGA	PULSERA DE PODER	PULSERA SENCILLA
PULSERA BENDITA	PULSERA MÁGICA	PULSERA PRECIOSA	PULSERA DE HECHICERA
AZUL	MAESTRA	PULSERA DE PROTECCIÓN	PULSERA ALMA
BRILLANTE	EN MARCHA	REINA	ESPIRITUAL
CERÚLEA	MÉDICA	PULSERA DE ARCOIRIS	PULSERA ESTRELLA
PULS. DE COLECCIONISTA	METÁLICA	RECUPERACIÓN	TETRA
ESCARLATA	PULS. DE MINERVA	ROJA	PULSERA EN BRUTO
CURATIVA	PULSERA DE LUNA	REFLEJO	PULSERA DE TESORO
DIAMANTE	PULSERA MÍTICA	REGENERACIÓN	VITA
DRAUPNIR	PULS. DE MITRILO	RUBÍ	BLANCA
ECO	ANTI-CORRIENTE	ALMA DE SAMANTHA	PULSERA DE MAGA
ELEMENTAL	ANTI-FRIO	ZAFIRO	AMARILLA
ESMERALDA	ANTI-SHOCK	SALVADORA	

LISTA DE HABILIDADES PARA ARMAS Y EQUIPAMIENTO

HABILIDAD	EFECTO	SE CONSIGUE CON	SE EQUIPA EN
SENSOR	VEMOS DATOS DEL ENEMIGO DURANTE LA BATALLA	2 ESFERAS DE HABILIDAD	ARMA
PRIMER GOLPE	SOMOS LOS PRIMEROS EN ATACAR	ESFERA DE REGRESO	ARMA
INICIATIVA	AUMENTA LAS OPORTUNIDADES DE SER LOS PRIMEROS EN ATACAR	6 PLUMAS DE CHOCOBO	ARMA
CONTRAATAQUE	CONTRAATACAMOS TRAS RECIBIR DAÑO FÍSICO	ESFERA DE ALIADO	ARMA
ESQUIVAR Y CONTRAATACAR	ESQUIVAMOS ATAQUES FÍSICOS Y CONTRAATACAMOS	ESFERA DE TELEPORTACIÓN	ARMA
CONTRA-MAGIA	CONTRAATACAMOS CUANDO NOS ATACAN CON MAGIA	16 GEMAS BRILLANTES	ARMA
POTENCIA MÁGICA	USAMOS MÁS PM PARA AUMENTAR EL PODER DE UN HECHIZO	30 ETER TURBO	ARMA
ALQUIMIA	DOBLA LA POTENCIA DE LOS OBJETOS CURATIVOS	4 AGUA CURATIVA	ARMA
AUTO-POCIÓN	USAMOS OBJETOS DE CURACIÓN AUTOMÁTICAMENTE AL RECIBIR DAÑO	4 TABLETAS DE ESTAMINA	ARMADURA
AUTO-MED	USAMOS OBJETOS DE CURACIÓN AUTOMÁTICAMENTE PARA ESTADOS ALTERADOS	20 REMEDIOS	ARMADURA
AUTO-FÉNIX	USAMOS AUTOMÁTICAMENTE FÉNIX	20 MEGA FÉNIX	ARMADURA
PERFORADORA	DAÑO NORMAL PARA ENEMIGOS CON ARMADURA	ESFERA ESPECIAL NV. 2	ARMA
MITAD PM	GASTAMOS LA MITAD DE PM	20 ESTRELLAS GEMELAS	ARMA
1 PM	SÓLO GASTAMOS UN PM EN LOS HECHIZOS	20 ESTRELLAS TRIPLES	ARMA
TURBO DOBLE	CARGA EL TURBO A DOBLE VELOCIDAD	30 SECRETOS DE LOS DÉBILES	ARMA
TURBO TRIPLE	CARGA EL TURBO A TRIPLE VELOCIDAD	30 FÓRMULAS DE LA VICTORIA	ARMA
TURBO SOS	CARGA EL TURBO A DOBLE VELOCIDAD CUANDO TENEMOS POCA VITALIDAD	20 ESPÍRITUS DE TAHUR	ARMA
TURBO - PH	EN LUGAR DE CARGAR EL TURBO GANAMOS MÁS PH	10 PUERTAS AL MAÑANA	ARMA
PH DOBLE	DOBLA LA CANTIDAD DE PH QUE GANAMOS	20 MEGAELIXIRES	ARMA
PH TRIPLE	GANAMOS EL TRIPLE DE PH	50 ALAS DEL DESCUBRIMIENTO	ARMA
SIN PH	NO GANAMOS PH	NINGUNO	ARMA
CARTERISTA	ROBAMOS OBJETOS INUSUALES	30 AMULETOS	ARMADURA
MAESTRO DE LADRONES	SÓLO ROBAMOS OBJETOS RAROS	30 PÉNDULOS	ARMADURA
ROMPER EL LÍMITE VIT.	SUPERAMOS LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	30 ALAS DEL DESCUBRIMIENTO	ARMADURA
ROMPER EL LÍMITE PM	SUPERAMOS LOS 999 PM	30 ESTRELLAS TRIPLES	ARMADURA
ROMPER EL LÍMITE DE DAÑO	SUPERAMOS LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	60 MATERIA OSCURA	ARMA
GILONARIO	DOBLA LA CANTIDAD GANADA DE GILES	30 CARTERAS DE DISEÑO	ARMA
VIT. AL CAMINAR	RECUPERAMOS VIT. AL MOVERNOS	2 TABLETAS DE ESTAMINA	ARMADURA
PM AL CAMINAR	RECUPERAMOS PM AL CAMINAR	2 TABLETAS DE MANÁ	ARMADURA
SIN ENCUENTROS	NO HAY COMBATES ALEATORIOS	30 SALES PURIFICADORAS	ARMADURA
GOLPE DE FUEGO	AÑADE EL ELEMENTO FUEGO A ATAQUES Y HABILIDADES	4 PIEZAS DE BOM	ARMA
DEFENSA DE FUEGO	REDUCE A LA MITAD EL DAÑO ANTE ATAQUES CON FUEGO	4 PIEZAS DE BOM	ARMADURA

LISTA DE HABILIDADES PARA ARMAS Y EQUIPAMIENTO (CONTINUACIÓN)

ANTI-FUEGO	INMUNIDAD FRENTE AL FUEGO	8 MECANISMOS DE BOM	ARMADURA
COME-FUEGO	CONVIERTE EN VIT. LOS ATAQUES CON FUEGO	20 GEMAS DE FUEGO	ARMADURA
GOLPE HIELO	AÑADE EL ELEMENTO HIELO A ATAQUES Y HABILIDADES	4 VIENTOS DEL ANTÁRTICO	ARMA
DEFENSA HIELO	REDUCE A LA MITAD EL DAÑO POR ATAQUES CON HIELO	4 VIENTOS DEL ANTÁRTICO	ARMADURA
ANTI-HIELO	INMUNIDAD ANTE ATAQUES CON HIELO	8 VIENTOS DEL ÁRTICO	ARMADURA
COME-HIELO	CONVIERTE EN VIT. LOS ATAQUES CON HIELO	20 GEMAS DE HIELO	ARMADURA
GOLPE ELECTRO	AÑADE EL ELEMENTO RAYO A ATAQUES Y HABILIDADES	4 ESFERAS ELÉCTRICAS	ARMA
DEFENSA ELECTRO	REDUCE A LA MITAD EL DAÑO POR ATAQUES CON ELECTRO	4 ESFERAS ELÉCTRICAS	ARMADURA
ANTI-ELECTRO	INMUNIDAD ANTE ATAQUES CON ELECTRO	8 ESFERAS DE ELECTRO	ARMADURA
COME-ELECTRO	CONVIERTE EN VIT. LOS ATAQUES CON ELECTRO	20 GEMAS DE ELECTRO	ARMADURA
GOLPE AGUA	AÑADE EL ELEMENTO AGUA A ATAQUES Y HABILIDADES	4 ESCAMAS DE PEZ	ARMA
DEFENSA AGUA	REDUCE A LA MITAD EL DAÑO POR ATAQUES CON AGUA	4 ESCAMAS DE PEZ	ARMADURA
ANTI-AGUA	INMUNIDAD ANTE ATAQUES CON AGUA	8 ESCAMAS DE DRAGÓN	ARMADURA
COME-AGUA	TRANSFORMA EN VIT. LOS ATAQUES CON AGUA	20 GEMAS DE AGUA	ARMADURA
GOLPE MUERTE	AÑADE (NO POR COMPLETO) EL ELEMENTO MUERTE A ATAQUES Y HABILIDADES	60 VIENTOS DE FARPLANE	ARMA
TOQUE MUERTE	A VECES AÑADE EL ELEMENTO MUERTE A ATAQUES Y HABILIDADES	30 SOMBRAS DE FARPLANE	ARMA
DEFENSA MUERTE	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON MUERTE	60 VIENTOS DE FARPLANE	ARMADURA
ANTI-MUERTE	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON MUERTE	15 SOMBRAS DE ETÉREO	ARMADURA
GOLPE ZOMBIE	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO ZOMBIE A ATAQUES Y HABILIDADES	30 CANDILES DE VIDA	ARMA
TOQUE ZOMBIE	A VECES AÑADE EL ELEMENTO ZOMBIE A ATAQUES Y HABILIDADES	70 AGUA SAGRADA	ARMA
DEFENSA ZOMBIE	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON ZOMBIE	10 CANDILES DE VIDA	ARMADURA
ANTI-ZOMBIE	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON ZOMBIE	30 AGUA SAGRADA	ARMADURA
GOLPE PIEDRA	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO PIEDRA A ATAQUES Y HABILIDADES	60 GRANADAS DE PETRIFICACIÓN	ARMA
TOQUE PIEDRA	A VECES AÑADE EL ELEMENTO PIEDRA A ATAQUES Y HABILIDADES	10 GRANADAS DE PETRIFICACIÓN	ARMA
DEFENSA PIEDRA	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON PIEDRA	120 GRANADAS DE PETRIFICACIÓN	ARMA
ANTI-PIEDRA	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON PIEDRA	30 AGUJAS DE ORO	ARMADURA
GOLPE VENENO	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO VENENO A ATAQUES Y HABILIDADES	24 COLMILLOS VENENOSOS	ARMA
TOQUE VENENO	A VECES AÑADE EL ELEMENTO VENENO A ATAQUES Y HABILIDADES	99 ANTÍDOTOS	ARMA
DEFENSA VENENO	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON EL ELEMENTO VENENO	12 COLMILLOS VENENOSOS	ARMADURA
ANTI-VENENO	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON VENENO	40 ANTÍDOTOS	ARMADURA
GOLPE MORFEO	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO MORFEO A ATAQUES Y HABILIDADES	16 POLVO PARA DORMIR	ARMA
TOQUE MORFEO	A VECES AÑADE EL ELEMENTO MORFEO A ATAQUES Y HABILIDADES	10 ARENA SOMNÍFERA	ARMA
DEFENSA DE MORFEO	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON MORFEO	8 POLVO SOMNÍFERO	ARMADURA
ANTI-MORFEO	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON MORFEO	6 ARENA SONÍFERA	ARMADURA
GOLPE MUTIS	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO MUTIS A ATAQUES Y HABILIDADES	20 GRANADAS MUTIS	ARMA
TOQUE MUTIS	A VECES AÑADE EL ELEMENTO MUTIS A ATAQUES Y HABILIDADES	60 HIERBAS DE ECO	ARMA
DEFENSA MUTIS	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON MORFEO	10 GRANADAS MUTIS	ARMADURA
ANTI-MUTIS	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON MORFEO	30 HIERBAS DE ECO	ARMADURA
GOLPE NIEBLA	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO NIEBLA A ATAQUES Y HABILIDADES	20 BOMBAS DE HUMO	ARMA
TOQUE NIEBLA	A VECES AÑADE EL ELEMENTO NIEBLA A ATAQUES Y HABILIDADES	60 COLIRIOS	ARMA
DEFENSA NIEBLA	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON NIEBLA	10 BOMBAS DE HUMO	ARMADURA
ANTI-NIEBLA	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON MORFEO	40 COLIRIOS	ARMADURA
GOLPE LENTITUD	SUELE AÑADIR EL ELEMENTO LENTO A ATAQUES Y HABILIDADES	30 RELOJES DE ARENA DORADOS	ARMA
TOQUE DE LENTITUD	A VECES AÑADE EL ELEMENTO LENTO A ATAQUES Y HABILIDADES	16 RELOJES DE ARENA PLATEADOS	ARMA
DEFENSA DE LENTITUD	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON LENTO	20 RELOJES DE ARENA DORADOS	ARMADURA
ANTI-LENTO	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON LENTO	10 RELOJES DE ARENA PLATEADOS	ARMADURA
DEFENSA DE CONFUSIÓN	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON CONFUSIÓN	48 ALMIZCLE	ARMADURA
ANTI-CONFUSIÓN	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON CONFUSIÓN	16 ALMIZCLE	ARMADURA
DEFENSA BERSERK	A VECES PROTEGE DE ATAQUES CON BERSERK	32 POCIONES HYPELLO	ARMADURA
ANTI-BERSERK	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON BERSERK	8 POCIONES HYPELLO	ARMADURA
ANTI-MALDICIÓN	INMUNIDAD FRENTE A CASI TODOS LOS ATAQUES CON MALDICIÓN	12 TETRA ELEMENTAL	ARMADURA
AUTO-CORAZA	CORAZA AUTOMÁTICA	80 MANTOS LUNARES	ARMADURA
AUTO-PROTECCIÓN	PROTECCIÓN AUTOMÁTICA	70 MANTOS DE LUZ	ARMADURA
AUTO-PRISA	PRISA AUTOMÁTICA	80 ALAS DE CHOCOBO	ARMADURA
AUTO-REVITALIA	REVITALIA AUTOMÁTICA	80 FLUIDOS CURATIVAS	ARMADURA
AUTO-REFLEJO	REFLEJO AUTOMÁTICO	40 MANTOS DE ESTRELLA	ARMADURA
CORAZA SOS	CORAZA CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	8 MANTOS LUNARES	ARMADURA
PROTECCIÓN SOS	PROTECCIÓN CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	8 MANTOS DE LUZ	ARMADURA
PRISA SOS	PRISA CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	20 PLUMAS DE CHOCOBO	ARMADURA
REVITALIA EN APUROS	REVITALIA CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	12 FLUIDOS CURATIVAS	ARMADURA
ESPEJO EN APUROS	ESPEJO CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	8 MANTOS DE ESTRELLA	ARMADURA
ANTI-AGUA EN APUROS	ANTI-AGUA CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	ESCAMA DE DRAGÓN	ARMADURA
ANTI-HIELO EN APUROS	ANTI-HIELO CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	VIENTO ÁRTICO	ARMADURA
ANTI-ELECTRO EN APUROS	ANTI-ELECTRO CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	ESFERA DE ELECTRO	ARMADURA
ANTI-FUEGOEN APUROS	ANTI-FUEGO CUANDO TENGAMOS POCA VIT.	CORAZÓN DE BOM	ARMADURA
FUERZA + 3%	AUMENTA DEL PODER DE LOS ATAQUES UN 3%	3 ESFERAS DE PODER	ARMA
FUERZA + 5%	AUMENTA DEL PODER DE LOS ATAQUES UN 5%	2 FLUIDOS DE ESTAMINA	ARMA
FUERZA + 10%	AUMENTA DEL PODER DE LOS ATAQUES UN 10%	ESFERA DE HABILIDAD	ARMA
FUERZA + 20%	AUMENTA DEL PODER DE LOS ATAQUES UN 20%	4 GEMAS SUPREMAS	ARMA
MAGIA + 3%	AUMENTA EL PODER DE LOS HECHIZOS UN 3%	3 ESFERAS DE MANÁ	ARMA
MAGIA + 5%	AUMENTA EL PODER DE LOS HECHIZOS UN 5%	2 FLUIDOS DE MANÁ	ARMA
MAGIA + 10%	AUMENTA EL PODER DE LOS HECHIZOS UN 10%	1 ESFERA DE MAGIA NEGRA	ARMA
MAGIA + 20%	AUMENTA EL PODER DE LOS HECHIZOS UN 20%	4 GEMAS SUPREMAS	ARMA
DEFENSA + 3%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES FÍSICOS UN 3%	3 ESFERAS DE PODER	ARMADURA
DEFENSA + 5%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES FÍSICOS UN 5%	2 FLUIDOS DE ESTAMINA	ARMADURA
DEFENSA + 10%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES FÍSICOS UN 10%	1 ESFERA ESPECIAL	ARMADURA
DEFENSA + 20%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES FÍSICOS UN 20%	4 GEMAS BENDITAS	ARMADURA
DEF. MÁGICA + 3%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES MÁGICOS UN 3%	3 ESFERAS DE MANÁ	ARMADURA
DEF. MÁGICA + 5%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES MÁGICOS UN 5%	2 FLUIDOS DE MANÁ	ARMADURA
DEF. MÁGICA + 10%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES MÁGICOS UN 10%	1 ESFERA DE MAGIA BLANCA	ARMADURA
DEF. MÁGICA + 20%	AUMENTA LA DEFENSA ANTE ATAQUES MÁGICOS UN 20 %	4 GEMAS BENDITAS	ARMADURA
VIT. + 5%	AUMENTA LA VIT. UN 5%	POCIÓN X	ARMADURA
VIT. + 10%	AUMENTA LA VIT. UN 10%	3 FLUIDOS DE ALMA	ARMADURA
VIT. + 20%	AUMENTA LA VIT. UN 20%	5 ELIXIRES	ARMADURA
VIT. + 30%	AUMENTA LA VIT. UN 30%	1 TÓNICO ESTAMÍNICO	ARMADURA
PM + 5%	AUMENTA LOS PM UN 5%	1 ÉTER	ARMADURA
PM + 10%	AUMENTA LOS PM UN 10%	3 FLUIDOS DE ALMA	ARMADURA
PM + 20%	AUMENTA LOS PM UN 20%	5 ELIXIRES	ARMADURA
PM + 30%	AUMENTA LOS PM UN 30%	TÓNICO DE MANÁ	ARMADURA
CAPTURAR	CAPTURAR CRIATURAS PARA LA ARENA DE LOS MONSTRUOS	NINGUNO	ARMA

Los objetos imprescindibles

Cualquier aventurero que se precie lleva una mochila con un equipamiento bien completo. Esta es una clasificación con todo lo que os podéis encontrar y sus utilidades.

CURATIVOS

A la larga, son siempre los "ítems" más útiles en nuestra aventura. Sirven para recuperar vitalidad, puntos de magia (PM), curar estados alterados (ceguera, oscuridad, etc) o resucitar personajes. Podemos llevar una cantidad casi ilimitada de estos objetos, ¡hasta 99!, así que no tengáis reparos en comprarlos a menudo.

NOMBRE	EFECTO
AGUA SAGRADA	CURA MALDICIÓN Y ZOMBIE
AGUJA DE ORO	CURA PIEDRA
ANTÍDOTO	CURA ENVENENAMIENTO
COLIRIO	CURA OSCURIDAD
ELIXIR	RESTAURA TODA LA VIT. Y PM DE UN PERSONAJE
ÉTER	RESTAURA 100 PM POR PERSONAJE
ÉTER TURBO	RESTAURA 500 PM POR PERSONAJE
FÉNIX	RESUCITA A UN PERSONAJE
HIERBA DE ECO	CURA SILENCIO
MEGA FÉNIX	RESUCITA A TODO EL GRUPO
MEGA POCIÓN	RESTAURA 2000 VIT. POR PERSONAJE
MEGAELIXIR	RESTAURA TODA LA VIT. Y PM DE TODO EL GRUPO
POCIÓN	RESTAURA 200 VIT. POR PERSONAJE
POCIÓN +	RESTAURA 1000 VIT. POR PERSONAJE
POCIÓN X	RESTAURA TODA LA VIT. DE UN PERSONAJE
REMEDIO	CURA TODOS LOS ESTATUS ALTERADOS

ESPECIALES

A veces nos encontramos objetos "raros" que, o bien ganamos durante los combates, o bien se los robamos al enemigo. Permiten conseguir nuevas y originales habilidades. Pero claro, descubrir sus secretos ya es otra historia...

OBJETO	EFECTO
ALAS DEL DESCUBRIMIENTO	?
ALMIZCLE	?
AMULETO	?
CARTA PARA RENOMBRAR	PARA CAMBIAR EL NOMBRE A UN EÓN
CARTERA DE DISEÑO	?
ESPINA BRILLANTE	?
ESPÍRITU DE TAHUR	?
FÓRMULA DE LA VICTORIA	?
MAPA	MAPA DEL MUNDO
PÉNDULO	?
POCIÓN HYPELLO	?
PUERTA AL MAÑANA	?
RAMILLETE SECO	QUIZÁS SIRVA PARA HACE FUEGO...
SECRETO DE LOS DÉBILES	?

SEMILLAS

Al usar estos objetos durante los combates, "obligaremos" a nuestros enemigos a que arrojen sus esferas especiales, que serán nuestras en cuanto acabemos la pelea. Muy útil ¿verdad?

NOMBRE	EFECTO
SEMILLA DE FUERZA	UN ENEMIGO ARROJA ESFERAS DE FUERZA
SEMILLA DE RAPIDEZ	UN ENEMIGO ARROJA ESFERAS DE RAPIDEZ
SEMILLA DE VIGOR	UN ENEMIGO ARROJA ESFERAS DE VIGOR
SEMILLA DE HABILIDAD	UN ENEMIGO ARROJA ESFERAS DE HABILIDAD

ESFERAS

Las esferas se utilizan para activar nuevas habilidades en el Tablero de Esferas. Las que no hayamos ganado después del combate o sean difíciles de encontrar, podemos robárselas a los enemigos o "darles el cambiazo" por algún objeto.

NOMBRE	EFECTO
ESFERA DE AGILIDAD	ACTIVA NODOS DE AGILIDAD
ESFERA DE ALIADO	PERMITE MOVERNOS A LA SECCIÓN DE UN ALIADO
ESFERA DE ATRIBUTOS	ACTIVA NODOS DE ATRIBUTOS
ESFERA DE DEFENSA	ACTIVA NODOS DE DEFENSA
E. DE DEFENSA MÁGICA	ACTIVA NODOS DE DEFENSA MÁGICA
ESFERA DE DESTREZA	ACTIVA NODOS DE DESTREZA
ESFERA DE DESTREZA	ACTIVA NODOS DE DESTREZA
ESFERA DE EVASIÓN	ACTIVA NODOS DE EVASIÓN
ESFERA DE FORTUNA	ACTIVA NODOS DE SUERTE
ESFERA DE FUERZA	ACTIVA NODOS DE FUERZA
ESFERA DE HABILIDAD	ACTIVA HABILIDADES
E.DE MAGIA BLANCA	ACTIVA NODOS DE MAGIA BLANCA
E. DE MAGIA NEGRA	ACTIVA NODOS DE MAGIA NEGRA
ESFERA DE MANÁ	ACTIVA MAGIA, DEFENSA MÁGICA O PM
ESFERA DE PODER	ACTIVA FUERZA, DEFENSA O VIT.
ESFERA DE SALTO	PERMITE MOVERNOS A CUALQUIER NODO
ESFERA DE SUERTE	ACTIVA NODOS DE SUERTE
E. DE TELEPORTACIÓN	PERMITE MOVERNOS A CUALQUIER NODO ACTIVADO EN EL TABLERO
ESFERA DE VELOCIDAD	ACTIVA AGILIDAD, PUNTERÍA O EVASIÓN
ESFERA ESPECIAL	ACTIVA NODOS ESPECIALES
ESFERA MÁGICA	ACTIVA NODOS DE MAGIA
ESFERA NIVEL 1	ACTIVA EL NIVEL 1
ESFERA NIVEL 2	ACTIVA EL NIVEL 2
ESFERA NIVEL 3	ACTIVA EL NIVEL 3
ESFERA NIVEL 4	ACTIVA EL NIVEL 4
ESFERA PM	ACTIVA NODOS DE PM
ESFERA REGRESO	REGRESAMOS A UN NODO ANTERIORMENTE ACTIVADO
ESFERA VACÍA	"VACÍA" NODOS EN EL TABLERO
ESFERA VIT.	ACTIVA NODOS DE VIT.

DE COMBATE

Son como "hechizos de bolsillo", objetos de efectos muy similares a los de la magia habitual y que podemos usar contra los enemigos o sobre nuestro equipo (objetos "defensivos").

NOMBRE	EFECTO
AGUA CURATIVA	RESTAURA TODA LA VIT. DEL EQUIPO
ALA DE CHOCOBO	PRISA SOBRE TODO EL GRUPO
POLVO SOMNÍFERO	ATAQUE Y SUEÑO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
ARENA PARA DORMIR	ATAQUE Y SUEÑO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
BOMBA DE HUMO	ATAQUE Y OSCURIDAD CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
CANDIL VITAL	HECHIZO MUERTE CONTRA UN ENEMIGO
COLMILLO VENENOSO	ATAQUE Y VENENO CONTRA UN ENEMIGO
MANTO DE ESTRELLA	REFLEJO SOBRE UN PERSONAJE
MANTO DE LUZ	PROTECCIÓN SOBRE TODOS EL GRUPO
MANTO LUNAR	CORAZA SOBRE UN PERSONAJE
ESCAMA DE DRAGÓN	ATAQUE CON AGUA CONTRA UN ENEMIGO
ESCAMA DE PEZ	ATAQUE CON AGUA CONTRA UN ENEMIGO
ESF. DE ELECTRICIDAD	ATAQUE CON RAYO CONTRA UN ENEMIGO
ESFERA ELECTRO	ATAQUE CON ELECTRO CONTRA UN ENEMIGO
ESTRELLAS GEMELAS	REDUCE A 0 EL "GASTO" DE PM DE UN PERSONAJE
FLUIDO CURATIVO	REGENERACIÓN SOBRE UN PERSONAJE
FLUIDO DE ALMAS	ABSORBE PM Y VIT. DE UN ENEMIGO
FLUIDO DE ESTAMINA	ABSORBE VIT. DE UN ENEMIGO
FLUIDO DE MANÁ	ABSORBE PM DE UN ENEMIGO
GEMA BENDITA	ATAQUE CONTRA UN ENEMIGO
GEMA BRILLANTE	ATAQUE CONTRA UN ENEMIGO
GEMA DE AGUA	ATAQUE CON AGUA CONTRA TODOS
GEMA DE FUEGO	ATAQUE CON FUEGO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
GEMA DE HIELO	ATAQUE CON HIELO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
GEMA DE ELECTRO	ATAQUE CON ELECTRO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
GEMA DE SOMBRA	REDUCE A LA MITAD LA VIT. DE TODOS LOS ENEMIGOS
GEMA SUPREMA	ATAQUE CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
GRANADA	ATAQUE CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
GRANADA DE FRAGMENTACIÓN	ATAQUE CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS Y ADEMÁS ROMPE SU CORAZA
GRANADA DE PETRIFICACIÓN	PIEDRA CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
GRANADA SILENCIOSA	ATAQUE Y SILENCIO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
MATERIA OSCURA	ATAQUE PODEROSO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
MECANISMO DE BOMBA	ATAQUE CON FUEGO CONTRA UN ENEMIGO
PIEZA DE BOMBA	ATAQUE CON FUEGO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
PLUMA DE CHOCOBO	PRISA SOBRE UN PERSONAJE
POCIÓN AL BHED	CURA VENENO, SILENCIO, PIEDRA, Y RESTAURA 1000 VIT. A CADA PERSONAJE
RELOJ DE ARENA DORADO	ATAQUE Y RETRASO DE TURNO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
RELOJ DE ARENA PLATEADO	RETRASA EL TURNO DE ATAQUE DE TODOS LOS ENEMIGOS
SAL PURIFICADORA	ATAQUE CONTRA UN ENEMIGO Y ANULA SU MAGIA
SOMBRA DEL ETÉREO	MUERTE CONTRA UN ENEMIGO
TABLETA DE ESTAMINA	DOBLA LA CANTIDAD MÁXIMA DE VIT. DE UN PERSONAJE
TABLETA DE MANÁ	DOBLA LA CANTIDAD MÁXIMA DE PM DE UN PERSONAJE
TETRA ELEMENTAL	RESTAURA TODA LA VIT. Y HACE QUE EL GRUPO SEA INVULNERABLE A LA MAGIA
TÓNICA DE MANÁ	DOBLA LA CANTIDAD MÁXIMA DE PM DE TODO EL GRUPO
TÓNICO DE ESTAMINA	DOBLA LA CANTIDAD MÁXIMA DE VIT. DE TODO EL GRUPO
TRES ESTRELLAS	REDUCE A 0 EL "GASTO" DE PM DE TODO EL GRUPO
VIENTO ANTÁRTICO	ATAQUE CON HIELO CONTRA UN ENEMIGO
VIENTO ÁRTICO	ATAQUE CON HIELO CONTRA UN ENEMIGO
VIENTO DE FARPLANE	MUERTE CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS

IMPORTANTES

Ojo con estos objetos, ya que a veces influyen de manera directa en el desarrollo del juego, o son necesarios para superar algunos puzzles y minijuegos. Por esto tienen un apartado especial en el menú de opciones, y por eso no se os deben escapar.

OBJETO	EFECTO
AL BHED PRIMER VOL I	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "A"
AL BHED PRIMER VOL II	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "B"
AL BHED PRIMER VOL III	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "C"
AL BHED PRIMER VOL IV	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "D"
AL BHED PRIMER VOL IX	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "I"
AL BHED PRIMER VOL V	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "E"
AL BHED PRIMER VOL VI	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "F"
AL BHED PRIMER VOL VII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "G"
AL BHED PRIMER VOL VIII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "H"
AL BHED PRIMER VOL X	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "J"
AL BHED PRIMER VOL XI	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "K"
AL BHED PRIMER VOL XII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "L"
AL BHED PRIMER VOL XIII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "M"
AL BHED PRIMER VOL XIV	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "N"
AL BHED PRIMER VOL XIX	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "S"
AL BHED PRIMER VOL XV	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "O"
AL BHED PRIMER VOL XVI	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "P"
AL BHED PRIMER VOL XVII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "Q"
AL BHED PRIMER VOL XVIII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "R"
AL BHED PRIMER VOL XX	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "T"
AL BHED PRIMER VOL XXI	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "U"
AL BHED PRIMER VOL XXII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "V"
AL BHED PRIMER VOL XXIII	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "W"
AL BHED PRIMER VOL XXIV	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "X"
AL BHED PRIMER VOL XXV	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "Y"
AL BHED PRIMER VOL XXVI	LENGUAJE AL BHED. ENSEÑA LA LETRA "Z"
ALMA DE EÓN	PERMITE MEJORAR LAS HABILIDADES DE LOS EONES
ALMA DE INVOCADORA	PERMITE A LOS EONES APRENDER HABILIDADES
BLASÓN DE JÚPITER	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE JÚPITER
BLASÓN DE LUNA	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE LA LUNA
BLASÓN DE MARTE	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE MARTE
BLASÓN DE MERCURIO	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE MERCURIO
BLASÓN DE SATURNO	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE SATURNO
BLASÓN DE SOL	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DEL SOL
BLASÓN DE VENUS	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE VENUS
CORONA DE PIMPOLLOS	¿TENDRÁ ALGO QUE VER CON LAS HERMANAS MAGUS...?
CORONA DE FLORES	¿TENDRÁ ALGO QUE VER CON LAS HERMANAS MAGUS...?
ESFERA DE JECHT	UN REGISTRO DE JECHT MUY ANTIGUO
ESPADA OXIDADA	UNA VIEJA ESPADA OXIDADA...
ESPEJO CELESTIAL	SU SUPERFICIE ES MUY BRILLANTE...
ESPEJO EMPAÑADO	SU SUPERFICIE ES OSCURA...
PEDERNAL	PARA HACER FUEGO
RAMO MARCHITO	PARA ALGUIEN ES MUY ESPECIAL...
SEÑAL DE CONQUISTA	LA CONSIGUEN AQUELLOS QUE SOBREVIVEN A HERIDAS MORTALES...
SELLO DE JÚPITER	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE JÚPITER
SELLO DE LUNA	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE LA LUNA
SELLO DE MARTE	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE MARTE
SELLO DE MERCURIO	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE MERCURIO
SELLO DE SATURNO	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE SATURNO
SELLO DE SOL	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DEL SOL
SELLO DE VENUS	UN SÍMBOLO CELESTIAL CON LA FORMA DE VENUS

Cómo mejorar al grupo

El sistema de ‹FFX› para mejorar las habilidades es muy innovador. Con él, cualquier personaje puede conseguir CUALQUIER habilidad. ¡Hay un montón de posibilidades!

EL TABLERO

PUNTOS DE HABILIDAD, NIVELES Y NODOS: Cada vez que acabemos con uno de nuestros enemigos, se nos darán Puntos de Habilidad (PH), que cuando alcanzan una cantidad suficiente dan a ese personaje un determinado Nivel Esfera. Cada Nivel Esfera permite movernos un nodo adelante, o cuatro hacia atrás. Una vez nos hayamos movido al nodo que queremos activar (por medio de la opción Trasladar), activamos la opción Usar: entonces aparece una ventana que nos indica qué esferas podemos usar. De este modo, activaremos el nodo en el que nos encontremos o cualquiera de los nodos adyacentes.

TIPOS DE ESFERAS

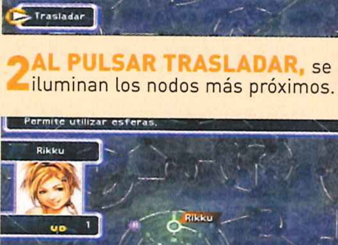
- **ROJAS:** las más habituales. Las de Fuerza aumentan nuestros contadores de Vitalidad, Fuerza o Defensa. Por su parte, las de Habilidad activan nuevos hechizos o habilidades, las de Agilidad mejoran nuestra Agilidad, Puntería o la capacidad para esquivar ataques, y las de Fortuna activan los nodos de Suerte. Por último, las de Vida sirven para el PM, la Magia o la Defensa Mágica.
- **PÚRPURAS:** transforman un nodo vacío en un atributo especial: primero lo "activamos", y luego usamos la esfera que deseemos. Por ejemplo, con una esfera de Magia podemos aumentar los PM del personaje en cuestión. Así es posible compensar aquellas capacidades en las que "flojee" ese personaje.
- **AZULES:** se dividen en tres tipos, Retorno, Aliado y Salto. Con la de Retorno podemos volver "de un salto" a cualquier nodo ya activo. Con la de Aliado vamos directamente al nodo donde se encuentre otro compañero. Por último, la esfera de Salto permite ir hasta cualquier nodo que haya activado otro personaje.
- **NEGRAS:** Gracias a estas esferas podemos quitar los bloqueos que impiden a un personaje "salir" de su sección del tablero. Éstas van desde el nivel 1 al 4.
- **AMARILLAS:** con ellas un personaje puede conseguir cualquier habilidad que otro miembro cualquiera del equipo haya aprendido con anterioridad.

EJEMPLO DE DESARROLLO EN EL TABLERO DE ESFERAS:

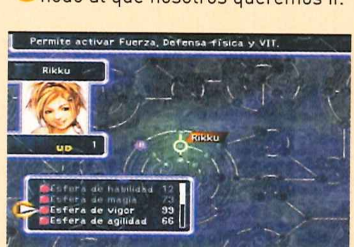
1 ABRIMOS la opción Desarrollo sobre nuestra querida Rikku.

2 AL PULSAR TRASLADAR, se iluminan los nodos más próximos.

3 VERIFICAMOS que éste es el nodo al que nosotros queremos ir.



4 TRAS CONFIRMARLO, hay que pulsar en la opción de Usar.



5 APARECE UNA LISTA con las esferas que podemos utilizar.

6 ESCOGEMOS la Esfera de Vigor, ¡y ahora Rikku tiene 200 Vit. más!

MAGIA BLANCA

NOMBRE	PM	EFECTO
Cura	4	Recupera una pequeña parte de Vit.
Cura +	10	Recupera bastante Vit.
Cura ++	20	Recupera mucha Vit.
Esna	5	Cura estados alterados, como veneno o mutis.
Ojo penetrante	1	Muestra información sobre el enemigo.
Antifuego	2	El grupo es inmune al fuego durante un ataque.
Antirayo	2	El grupo es inmune al rayo durante un ataque.
Antiagua	2	El grupo es inmune al agua durante un ataque.
Antifrio	2	El grupo es inmune al frio durante un ataque.
Lázaro	18	Resucita a un personaje.
Lázaro +	60	Resucita a un personaje con su Vit. al máximo.
Prisa	8	El turno del personaje llega más rápido.
Prisa +	30	El turno de todos los personajes llega más rápido.
Lento	12	El turno del enemigo tarda más en llegar.
Lento +	20	El turno de todos los enemigos tarda más en llegar.
Escudo	10	Los ataques mágicos hacen menos daño.
Coraza	12	Los ataques físicos hacen menos daño.
Espejo	14	"Refleja" los hechizos y hace que "reboten" hacia el enemigo. También sirve si lo aplicamos a 85 los enemigos.
Antimagia	12	Anula cualquier hechizo activado sobre el personaje o el enemigo.
Revitalia	40	El personaje recupera poco a poco parte de su Vit.
Sacro	85	Ataque con elemento Sacro.
Autolázaro	97	El personaje resucita de forma automática, pero sólo una vez por hechizo.

MAGIA NEGRA

NOMBRE	PM	EFECTO
FUEGO	4	ATAQUE CON FUEGO
FUEGO +	8	ATAQUE CON FUEGO MÁS PODEROSO
FUEGO ++	16	ATAQUE CON FUEGO MUY PODEROSO
ELECTRO	4	ATAQUE CON ELECTRO
ELECTRO +	8	ATAQUE CON ELECTRO MÁS PODEROSO
ELECTRO ++	16	ATAQUE CON ELECTRO MUY PODEROSO
AQUA	4	ATAQUE CON AQUA
AQUA +	8	ATAQUE CON AQUA MÁS PODEROSO
AQUA ++	16	ATAQUE CON AQUA MUY PODEROSO
HIELO	4	ATAQUE CON HIELO
HIELO +	8	ATAQUE CON HIELO MÁS PODEROSO
HIELO ++	16	ATAQUE CON HIELO MUY PODEROSO
BIO	10	ENVENENA AL ENEMIGO Y LE QUITA VIT. POCO A POCO
DEMI	32	REDUCE 3/4 LA VIT. DE TODOS LOS ENEMIGOS
MUERTE	20	EXTERMINIO INSTANTÁNEO DEL ENEMIGO
DRENAJE	12	ABSORBE VIT. DEL ENEMIGO
ASPIR	0	ABSORBE PM DEL ENEMIGO
FULGOR	54	DAÑO NO ELEMENTAL SOBRE ENEMIGOS QUE RESISTAN ESOS ATAQUES
ARTEMA	90	DAÑO NO ELEMENTAL A TODOS LOS ENEMIGOS

Diferencias para la versión europea

Al principio del juego se nos da a escoger entre dos tableros: el "clásico", y otro más avanzado. El nuevo tiene más nodos vacíos, para aumentar nuestro poder contra los Eones Oscuros o Penitencia. Otra diferencia es que todos los personajes comienzan en puntos muy próximos, por lo que es muy sencillo desarrollarlos como queramos (¡por ejemplo, es posible hacer de Auron un mago blanco!). Este tablero incluye además otras ocho habilidades:

- **HURTAR:** robar giles al enemigo.
- **MANGAR:** robamos y hacemos daño.
- **ROMPETODO:** rompe a la vez Coraza, Brazo, Escudo y Espíritu.
- **BOLSILLOS RÁPIDOS:** uso rápido de un objeto.
- **EXTRAE-PODER:** absorbemos Fuerza.
- **EXTRAE-VIDA:** absorbemos Vida.
- **EXTRAE-VELOCIDAD:** absorbemos Agilidad.
- **EXTRAE-HABILIDAD:** absorbemos Técnicas.

Hemos preferido mostraros el Tablero Clásico, ya que el nuevo es sólo para jugadores expertos que tengan claro cómo van a modificar a sus personajes. Así que, ¡pensad bien cuál escogéis, que luego ya no vais a poder cambiar!

TABLERO DE DESARROLLO DE LAS ESFERAS

ICONO DE ESFERA	EFECTO
ICONO AUMENTO VIT.	AUMENTA LA VITALIDAD
ICONO AUMENTO PM	AUMENTA PM
ICONO FUERZA	AUMENTA LA FUERZA
ICONO DEFENSA	AUMENTA LA DEFENSA
ICONO MAGIA	AUMENTA EL PODER MÁGICO
ICONO DEFENSA MÁGICA	AUMENTA LA DEFENSA MÁGICA
ICONO AGILIDAD	AUMENTA LA AGILIDAD
ICONO EVASIÓN	AUMENTA LA EVASIÓN
ICONO PUNTERÍA	AUMENTA LA PUNTERÍA
ICONO SUERTE	AUMENTA LA SUERTE
ICONO TÉCNICA	ENSEÑA UNA NUEVA TÉCNICA
ICONO HABILIDAD ESPECIAL	ENSEÑA HABILIDAD ESPECIAL
ICONO MAGIA NEGRA	ENSEÑA MAGIA NEGRA
ICONO MAGIA BLANCA	ENSEÑA MAGIA BLANCA
ICONOS 1, 2, 3, 4	BLOQUEOS DE NIVEL 1, 2, 3, 4

Encomendar
Ataque zombie
Prisa+
Lento+
Ataque Demora
Escudo humano
Rompeespíritu
Penalti 3
Provocar
Lento+
Pirarse
Prisa
Aspir
Cura
Auto-lázaro
Intimidar
Rompecoraza
Demora+
Esna
Yuna
Ánimo
Tidus
Ataque Morfeo+
Antifuego
Rompemagia
Antigua
Ataque Mutis+
Lázaro
Rezar
Alma de dragón
Golpe rápido
Kimahri
Última
Ataque Niebla+
Coraza
Escudo
Antirayo
Antifrío
Ataque Morfeo
Auron
Proteger
Dreanaje
Cura
Robar
Rompebrazo
Rikku
Ojo penetrante
Punteria
Fulgor
Wakka
Espejo
Usar
Ataque niebla
Mímica
Mala suerte
Fuego
Electro
Muerte
Electro+
Antimagia
Agua
Hielo
Suerte
Lulu
Ataque mutis
Fuego+
Lanza-monedas
Arrebatar
Revitalia
Cura+
Concentración
Demi
Bio
Hielo++
Agua+
Hielo+
Sacro
Agua++
Premonición
Magia doble
Lázaro+
Electro++
Fuego++

ESFERAS

ATRIBUTOS

NOMBRE	EFECTO
NODO VACÍO	LOS PODEMOS ACTIVAR CON ESFERAS PÚRPURA
VIGOR + 1	AUMENTA LA FUERZA 1 PUNTO
VIGOR + 2	AUMENTA LA FUERZA 2 PUNTOS
VIGOR + 3	AUMENTA LA FUERZA 3 PUNTOS
VIGOR + 4	AUMENTA LA FUERZA 4 PUNTOS
DEFENSA + 1	AUMENTA LA DEFENSA 1 PUNTO
DEFENSA + 2	AUMENTA LA DEFENSA 2 PUNTOS
DEFENSA + 3	AUMENTA LA DEFENSA 3 PUNTOS
DEFENSA + 4	AUMENTA LA DEFENSA 4 PUNTOS
MAGIA + 1	AUMENTA LA MAGIA 1 PUNTO
MAGIA + 2	AUMENTA LA MAGIA 2 PUNTOS
MAGIA + 3	AUMENTA LA MAGIA 3 PUNTOS
MAGIA + 4	AUMENTA LA MAGIA 4 PUNTOS
DEFENSA MÁGICA + 1	AUMENTA LA DEFENSA MÁGICA 1 PUNTO
DEFENSA MÁGICA + 2	AUMENTA LA DEFENSA MÁGICA 2 PUNTOS
DEFENSA MÁGICA + 3	AUMENTA LA DEFENSA MÁGICA 3 PUNTOS
DEFENSA MÁGICA + 4	AUMENTA LA DEFENSA MÁGICA 4 PUNTOS
AGILIDAD + 1	AUMENTA LA AGILIDAD 1 PUNTO
AGILIDAD + 2	AUMENTA LA AGILIDAD 2 PUNTOS
AGILIDAD + 3	AUMENTA LA AGILIDAD 3 PUNTOS
AGILIDAD + 4	AUMENTA LA AGILIDAD 4 PUNTOS
SUERTE + 1	AUMENTA LA SUERTE 1 PUNTO
SUERTE + 2	AUMENTA LA SUERTE 2 PUNTOS
SUERTE + 3	AUMENTA LA SUERTE 3 PUNTOS
SUERTE + 4	AUMENTA LA SUERTE 4 PUNTOS
ESQUIVAR + 1	AUMENTA ESQUIVAR 1 PUNTO
ESQUIVAR + 2	AUMENTA ESQUIVAR 2 PUNTOS
ESQUIVAR + 3	AUMENTA ESQUIVAR 3 PUNTOS
ESQUIVAR + 4	AUMENTA ESQUIVAR 4 PUNTOS
PUNTERÍA + 1	AUMENTA LA PUNTERÍA 1 PUNTO
PUNTERÍA + 2	AUMENTA LA PUNTERÍA 2 PUNTOS
PUNTERÍA + 3	AUMENTA LA PUNTERÍA 3 PUNTOS
PUNTERÍA + 4	AUMENTA LA PUNTERÍA 4 PUNTOS
VIT. + 200	AUMENTA LA VIT. 200 PUNTOS
VIT. + 300	AUMENTA LA VIT. 300 PUNTOS
PM + 10	AUMENTA PM 10 PUNTOS
PM + 20	AUMENTA PM 20 PUNTOS
PM + 40	AUMENTA PM 40 PUNTOS
NIVEL 1	SE ACTIVA CON UNA ESFERA DE NIVEL 1
NIVEL 2	SE ACTIVA CON UNA ESFERA DE NIVEL 2
NIVEL 3	SE ACTIVA CON UNA ESFERA DE NIVEL 3
NIVEL 4	SE ACTIVA CON UNA ESFERA DE NIVEL 4

HABILIDADES ESPECIALES

NOMBRE	PM	EFECTO
USAR	0	RIKKU USA OBJETOS ESPECIALES.
PIRARSE	0	EL GRUPO ESCAPA DEL COMBATE.
REZAR	0	RECUPERAMOS PARTE DE LA VIT.
ÁNIMO	0	AUMENTA LA FUERZA Y LA DEFENSA DEL GRUPO.
APUNTAR	0	AUMENTA LA PUNTERÍA DEL GRUPO.
CONCENTRACIÓN	0	AUMENTA LA CAPACIDAD MÁGICA Y LA DEFENSA MÁGICA DEL GRUPO.
PREMONICIÓN	0	AUMENTA LA CAPACIDAD PARA ESCAPAR.
SUERTE	0	AUMENTA LA SUERTE DEL GRUPO (MEJORA LA CAPACIDAD PARA ESCAPAR, LA DE EXTERMINIO Y LA PUNTERÍA).
MALA SUERTE	0	REDUCE LA SUERTE DEL ENEMIGO.
ALMA DE DRAGÓN	0	ABSORBE VIT. Y PM DEL ENEMIGO. SI ES KIMHARI QUIEN USA ESTA TÉCNICA, PUEDE CONSEGUIR LAS HABILIDADES DEL ENEMIGO.
SEMBRADOR	0	EL PERSONAJE "INTERCEPTA" EL ATAQUE DIRIGIDO A OTRO PERSONAJE. SÓLO SIRVE PARA ATAQUES FÍSICOS INDIVIDUALES.
ESCUDO HUMANO	0	EL PERSONAJE ADOPTA UNA DETERMINADA POSICIÓN DEFENSIVA E "INTERCEPTA" EL ATAQUE DIRIGIDO A OTRO PERSONAJE. SÓLO SIRVE PARA ATAQUES FÍSICOS INDIVIDUALES.
LANZAMONEDAS	0	EL PERSONAJE ATACA "LANZANDO" GILES, CON UN EFECTO IGUAL AL 10% DEL DINERO ARROJADO.
ROBAR	0	ROBAMOS OBJETOS AL ENEMIGO. SI ES CONTRA MÁQUINAS, LAS DERROTAMOS DIRECTAMENTE.
INTIMIDAR	12	INMOVILIZA AL ENEMIGO.
PROVOCAR	4	HACE QUE EL ENEMIGO SÓLO ATAQUE AL PERSONAJE QUE LE "PROVOCA".
ENCOMENDAR	8	HACE QUE LA BARRA DE TURBO DEL PERSONAJE SE SUME A LA DEL COMPAÑERO QUE ESCOJAMOS.
MÍMICA	28	REPITE LO QUE HAYA HECHO EL PERSONAJE DEL TURNO ANTERIOR, AUNQUE SEA UNA HABILIDAD QUE NO TENGAMOS. NO SIRVE NI CON ATAQUES TURBO NI CON EONES.
MAGIA DOBLE	0	PODEMOS REALIZAR DOS HECHIZOS EN UN SOLO TURNO.
SOBORNO	0	PAGAMOS A LOS ENEMIGOS PARA QUE NOS DEJEN PASAR SIN ATACARNOS. CUANTO MÁS DINERO LES OFREZCAMOS, MÁS POSIBILIDADES TENDREMOS.
ATAQUE NIEBLA	5	SI FUNCIONA, EL ENEMIGO NO ACIERTA EN SUS ATAQUES FÍSICOS
ATAQUE NIEBLA +	10	EL ENEMIGO NO ACIERTA EN SUS ATAQUES FÍSICOS. FUNCIONA SIEMPRE.
ATAQUE MUTIS	5	SI FUNCIONA, EL ENEMIGO NO PODRÁ USAR MAGIA.
ATAQUE MUTIS +	10	EL ENEMIGO NO PUEDE USAR MAGIA. FUNCIONA SIEMPRE.
ATAQUE MORFEO	5	SI FUNCIONA, EL ENEMIGO DORMIRÁ DURANTE 3 TURNOS O HASTA QUE RECIBA UN ATAQUE FÍSICO.
ATAQUE MORFEO +	10	EL ENEMIGO DUERME DURANTE TRES TURNOS O HASTA QUE RECIBA UN ATAQUE FÍSICO. FUNCIONA SIEMPRE.
ATAQUE DEMORA	8	EL ENEMIGO TARDA MÁS EN ATACAR.
ATAQUE DEMORA +	18	EL ENEMIGO TARDA MUCHO MÁS EN ATACAR..
ATAQUE ZOMBIE	10	PRODUCE EL ESTADO ZOMBIE, QUE HACE AL ENEMIGO MUY VULNERABLE A OBJETOS O HECHIZOS CURATIVOS.
PENALTI 3	24	SI FUNCIONA, CAUSA MUTIS, NIEBLA Y MORFEO DURANTE TRES TURNOS.
ROMPEBRAZO	8	REDUCE LA FUERZA DEL ENEMIGO.
ROMPEMAGIA	8	REDUCE LA MAGIA DEL ENEMIGO.
ROMPECORAZA	12	REDUCE LA DEFENSA DEL ENEMIGO Y LO HACE MÁS VULNERABLE A TODO TIPO DE ARMAS.
ROMPEESPÍRITU	12	REDUCE LA DEFENSA MÁGICA DEL ENEMIGO.
ARREBATAR	10	ROBAMOS OBJETOS AL ENEMIGO Y ADEMÁS LE CAUSAMOS DAÑO.
GOLPE RÁPIDO	12	GOLPEAMOS AL ENEMIGO Y NUESTRO TURNO PARA VOLVER A ATACAR TARDA MENOS EN LLEGAR.

Y ahora empieza la gran odisea...

El camino para llegar hasta el final

Aquí os ofrecemos una guía con todo lo que debéis hacer para llegar al final de ‹Final Fantasy X›. No veréis apenas referencias a la historia para no "destriparla" pero, aún así, os recomendamos que acudáis a esta sección sólo si os atascáis con algún jefe, o si no "atináis" a resolver un puzzle. ¡Lo mejor del juego es descubrir su magia por uno mismo!

1 **EL PRIMER JEFE** no nos da muchos problemas, y además nos sirve para familiarizarnos con los Turbo de Tidus y de Auron.

2 **GEOSGAENO** nos visitará de nuevo en la sección de Secretos. ¡Eso si antes conseguimos que no nos trague de un solo bocado!

Zanarkand

EL COMIENZO DEL FIN. Tidus es una estrella, así que habla con todo el mundo y firma unos cuantos autógrafos. Dirígete después al estadio para alucinar en colores... pero por poco tiempo: ¡Sinh va a destruir la ciudad! Baja la rampa y reúnete con Auron, que "pasaba por allí".

LAS ESCAMAS DE SIN. ¡Este es tu primer combate! Acaba con las escamas usando la espada que te da Auron, pero atacando sólo a las que os bloquean el paso por delante (el resto no importan). Abríos paso y seguid hasta que aparezca Sinh.

JEFE
Brote de Sinh: Emús (1)
(2400 VIT.)

¿El primer jefe es un calamar gigante? ¡Qué decepción! Aunque golpea duro con el hechizo Demi, éste es su único ataque y nunca nos dejará K.O., así que mejor no gastar pociones curativas. Sigue las indicaciones de Auron sobre el Turbo: debes pulsar rápidamente la combinación de botones que aparece en pantalla, y acabarás con todas las escamas de Sinh. El Turbo de Tidus consiste en detener un cursor justo en el centro de una barra, a la máxima velocidad. Una vez los dos hayan usado sus ataques Turbo, ataca los tentáculos del monstruo hasta destruirlos todos.

¿EL FIN DE ZANARKAND? Ve hacia la esfera para salvar partida y recuperar toda la Vit. Sigue corriendo pero no te confíes: más abajo os esperan más Escamas de Sin, ¡cientos de ellas! Ataca a las que parpadean antes de que golpeen con su ataque de Espinas, y fíjate en una especie de contenedor volcado a la derecha del puente. Si le golpeas fuerte, explotará y se llevará todas las escamas por delante... y casi a vosotros también. Tras la explosión, Tidus se encuentra rodeado de agua: bucea pulsando Circulo y dirígete a una persona que está sobre una plataforma, hacia el centro.

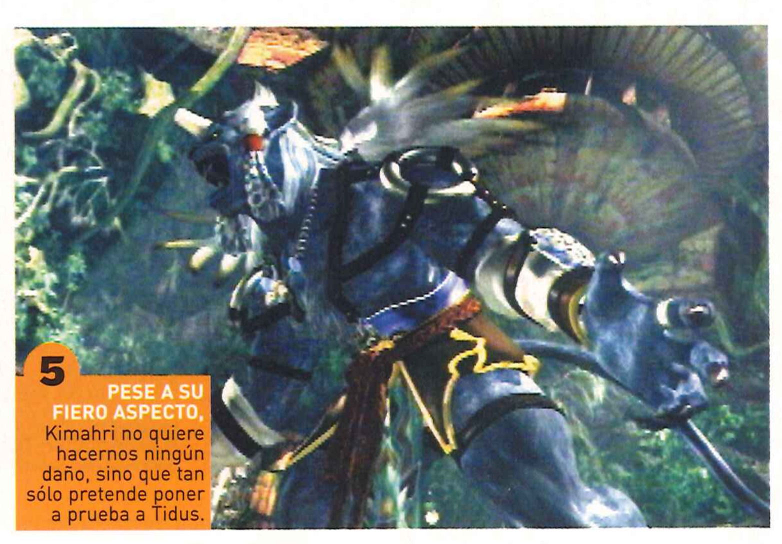
Territorio AlBhed

PERDIDO EN EL OCÉANO. Tidus aparece en medio del mar y rodeado de ruinas. Si pulsamos Círculo podremos nadar en la dirección que nos indica el triángulo rojo del mapa. Si vamos a la parte oeste, hay unas escaleras que llevan a una esfera AlBhed (que por ahora no nos sirve) y un cofre con 200 Giles. Después podemos volver hacia el centro. Llegaremos a una esfera para salvar partida, y si seguimos por el camino de la izquierda, nos espera un cofre con una Poción +. Seguimos hacia el norte por el puente y... un momento, ¿dónde esta el puente? ¡Al agua otra vez! Bajo ella nos esperan tres Sahagins, que liquidaremos casi sin problemas. Bueno, a los dos primeros, porque el tercero es devorado por un bicho enorme... ¡y tú eres su próxima presa!

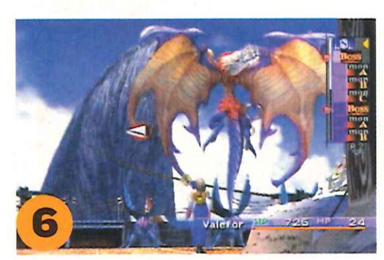
JEFE
Geosgaeno (2)
(32.767 VIT.)

No hace falta que te cures, porque tienes las de ganar. Puedes intentar pulsar Escapar, o bien golpearle durante tus tres turnos. Cuando Tidus esté "tocado", escapará del monstruo sin apenas problemas.

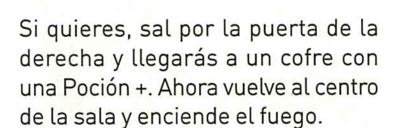
FUEGO DE CAMPAMENTO. En esta sala debe haber corrientes, porque hace un frío que pela. Lo mejor es encender un fuego con los troncos que hay en el centro, así que ve hacia las puertas contiguas a la esfera para salvar, y en un cofre verás un Pedernal. Después ve hacia el norte (sigue el mapa), cruza la puerta, sube por las escaleras y encontrarás en una vasija un Ramo Marchito.



PESE A SU FIERO ASPECTO, Kimahri no quiere hacernos ningún daño, sino que tan sólo pretende poner a prueba a Tidus.



Si quieres, sal por la puerta de la derecha y llegarás a un cofre con una Poción +. Ahora vuelve al centro de la sala y enciende el fuego.



JEFE

Krikk (3)

(1500 VIT.)

¡Ya te vale Tidus, quedarte dormido y dejar que el fuego se apague! Pero es mejor no preocuparse de eso: no estamos solos. Esta especie de araña es la especialidad de Tidus, así que no nos dará problemas. Eso sí, si vas mal de salud, fíjate en la ventana de turnos y cúrate cuando dispongas de dos turnos seguidos. Sigue golpeando hasta que un grupo de maleantes haga su explosiva entrada. Una de sus miembros se unirá a nosotros y nos dirá cómo usar las granadas (con la subopción Especial, luego Usar y escogiendo Granada). Mientras Tidus ataca al Klikk, la chica le puede robar otra granada y lanzársela al monstruo para acabar con sus penas.

BARCO ALBHED. Estos piratas han secuestrado a Tidus. ¡Y encima no hay forma de entenderlos! Y eso que al intentar hablar con el mercenario del puente, conseguimos tres Pociones. En la esquina opuesta (en el extremo derecho de la nave) encontramos un extraño libro amarillo titulado "AlBhed Vol. I". Bueno, mejor hablar con la chica, que nos dará una "mini-clase" sobre el uso del Tablero de Esferas. Sigue sus indicaciones para activar la habilidad "Ánimo", que aumenta la fuerza y defensa de todo el grupo.

A LA CAZA DEL TESORO: Tidus es "amablemente invitado" a zambullirse en el agua, aunque le acompaña la chica. Pulsa Círculo para sumergirte hasta que llegues a las ruinas. Puede que por el camino os ataquen Pirañas, así que aprovecha para que la chica les robe alguna Granada. Dentro de la estructura, salva la partida y sigue hacia delante, hacia un panel. Tras examinarlo, se abrirá una nueva puerta. Continúa por ese corredor hasta que llegues a un extraño mecanismo, escoltado por... ¿otro calamar? ¡Argh!

JEFE

Tros (4)

(2200 VIT.)

Después de que Tidus y la chica ataquen al monstruo, éste se dirigirá a la parte opuesta de la sala. Si hacemos caso a la opción "Gatillo", lo mejor es activar Esperar hasta nuestro próximo turno, en el que Tros volverá a acercarse. Si nos ataca con su "Carga Nautilus", lo mejor es curarse cuanto antes (aprovecha también para que la chica le robe alguna granada). Cuando Tros vuelva a la parte opuesta de la sala, Tidus podrá realizar un ataque especial que permitirá a los dos personajes rodear al monstruo, y acabar con él rápidamente.

EL REGRESO DE SINH: Sigue la flecha roja del mapa, y de vuelta en la nave podremos salvar partida. Tras hablar con la chica, ocurre algo inesperado: Sinh regresa, creando una corriente tan poderosa que arrastra a Tidus al mar. ¡Otra vez!

Isla de Besaid

LA PLAYA. Tras despertar, habla con el equipo local de Blitzbol (si lo haces varias veces conseguirás algún objeto), y rastrea la playa, pues en los extremos izquierdo y derecho puedes encontrar dos Antídotos y un Blasón Lunar. Sigue a Wakka.

¡AL AGUA PATOS! Wakka empuja a Tidus de cabeza a un lago. Más vale no enfadarse con él, así que busca objetos sumergidos en el lago. Al sur de donde caímos hay un cofre con un Ala de Fénix. Rodeando la siguiente esquina tenemos una Ultrapoción. Por último, si vamos al este y seguimos la pared que va hacia el norte, daremos con dos Antídotos. Por el camino podemos encontrar Pirañas, pero son débiles y no suponen un problema.

PUEBLO DE BESAID. Tras salvar partida, ve montaña abajo hacia el pueblo. Una vez Wakka te enseñe la oración, explora el pueblo. En la tienda de campaña de la izquierda encontramos un cofre con Fénix, y una tienda para comprar objetos curativos. Entre esta tienda y la siguiente hay un hueco con tres cofres, que contienen dos Pociones, una Poción + y 400 Giles. Podemos entrar entonces en la Tienda de los Cruzados, que nos explicarán su historia. Dentro hay un Monitor de Esfera, un aparato muy útil para aprender "cosillas" del juego. Salimos de esta tienda y nos dirigimos al Templo de Invocadores, muy hacia el norte. Allí recopilaremos más información sobre Yevon, para después volver a la tienda de Wakka (la segunda a la derecha). Tras echarnos una siestecita, hay que volver al Templo y hablar con Wakka, quien le impedirá continuar. Como Tidus es un total desobediente, entrará sin dudarlo dentro del santuario.

TEMPLO DE BESAID (Puzzle). Para entrar en la Cámara de la Fe, Tidus debe resolver un puzzle (ver recuadro siguiente). Pero presta atención, ya que cerca hay un tesoro oculto.

DA COMIENZO EL PEREGRINAJE. ¿Ya te ha dado Wakka la espada de su hermano? Pues entonces pon rumbo montaña arriba. Tras varios "minitutoriales", continúa hacia el norte tras rezar ante el monolito. ¡Después de nuevo atacan a Tidus!

JEFE

Kimhari (5)

(750 VIT.)

Tranquilo, Kimhari tan solo quiere ponerte a prueba. Defiéndete hasta que se active tu Ataque Turbo y no uses ninguna poción salvo si es totalmente necesario. Al final, la pelea acaba en tablas. ¡Menos mal!

S.S. LIKI. Tras un par de tutoriales sobre los Eones, llegamos al barco. Habla con Wakka, baja a los camarotes y charla con el Gran Oaka sobre negocios (pssst, lo mejor es "pasar" un poco de él, ¿ok?). Si vamos al recinto del fondo, donde están los chocobos, encontraremos el Vol. III AlBhed. Sal y busca una maleta: si le das patadas varias ▶▶

TEMPLO DE BESAID

El primer puzzle del juego servirá para familiarizarnos con su mecánica: acitvar interruptores (glifos), empujar altares y buscar el secreto de cada puzzle.

1 **Examina el glifo que hay al fondo de la sala.** Tras hacerlo, un nuevo glifo aparece en la pared derecha. Examínalo y entra después por el nuevo pasadizo que abre.

2 **Baja las escaleras y echa un vistazo al saliente,** para recibir un explicación sobre el puzzle y conseguir la Esfera Glifo. Insértala en la puerta que hay junto a las escaleras. Una vez se abra esa puerta, recoge la esfera y entra a la nueva sala.

3 **Inserta el glifo** y se descubrirá un cuarto secreto donde hay una Esfera de Destrucción. ¡No la cojas aún! Por el momento, dirígete hacia la siguiente zona.

4 **Examina las ruinas del pedestal,** y luego haz lo mismo con el glifo que aparece. Entra en la cámara que se abre y coge la Esfera de Besaid. Inserta esa Esfera en el pedestal. Después, empuja el pedestal hacia adentro. Sal de esa zona y regresa al lugar en el que antes encontraste la Esfera de Destrucción.

5 **Coloca la Esfera de Destrucción** justo donde encontraste la Esfera de Besaid. Se abrirá una nueva puerta en el otro extremo del Claustro (sigue la línea morada para encontrarlo). Abre el cofre y coge la Vara de Sabiduría.

6 **Regresa al pedestal** y empújalo hacia delante hasta que encaje en el suelo y se hunda la plataforma. A continuación, baja por ahí.

8 LORD OCHU es un jefe opcional, pero derrotarle no cuesta mucho, y nos permite conseguir jugosos puntos de Experiencia.

9

10

▸▸ veces consigues hasta 20 pociones. Busca un Remedio que hay cerca. Vuelve a cubierta con Yuna.

JEFE
Sinh y Escamas de Sinh (6)

SINH (2000 VIT.)
ESCAMAS DE SINH (200 VIT.)

¡Sin está contraatacando! Si acabamos con todas las escamas, Sin las reemplazará al instante, así que lo mejor es que Tidus o Kimhari acaben con un par de ellas y dejen una. Concentra los ataques de Wakka y Lulu en el propio Sin, e invoca al final a Valefor para usar su Turbo.

JEFE
Brote de Sinh – Ekyu (7)

(2000 VIT.)

Wakka y Tidus caen al agua, donde les espera otro "hijo" de Sin. Usa el Ataque Niebla de Wakka contra este monstruo y golpéalo sin descanso (si antes has cargado los Ataques Turbo, úsalos sin demora). Repite a menudo el Ataque Niebla y acabarás con este calamar.

Kilika

HACIA EL TEMPLO. Tras contemplar el emotivo "envío" de Yuna, al día siguiente sal de la posada y ve al norte, donde encontrarás un cofre con tres Pociones. Al sur del bar encontrarás el Vol. IV AlBhed, y si antes salvaste al niño en el puente, podrás conseguir el Éter del cofre. También puedes echar un ojo a la tienda que hay al sur del bar. Habla con Wakka cuando estés listo. En el bosque ocurrirá una batalla que te enseñará cómo utilizar la técnica "Alma de Dragón" de Kimhari. Recorre los senderos a izquierda y derecha para encontrar dos Esferas de Maná, una Esfera de Suerte y el Cazatalentos para Wakka. Tras derrotar al jefe, ve al oeste y luego al este. Habla con la chica y te dará un Remedio y un escudo antifuego.

JEFE
Lord Ochu (8)

(4649 VIT.)

Si ya has conseguido Prisa, úsalo sobre Lulu para que ataque con Fuego sin parar. Utiliza también a Kimhari y el Ataque Niebla de Wakka. Si quieres acabar pronto, invoca a Valefor. Sube las escaleras.

JEFE
Brote de Sinh - Guno (9)

CUERPO (3000 VIT).
TENTÁCULOS (450 VIT.)

Usa a Kimhari si tiene un arma con efecto Penetración. Quema los tentáculos por medio de Lulu y concéntrate después en el cuerpo. Si envenena al grupo, usa el hechizo Esuna. Invoca a Valefor y usa su ataque Turbo. Cuando termines, continúa hacia el Templo de Kilika.

TEMPLO DE KILIKA (Puzzle). Para conseguir a Ifrit nos toca resolver otro puzzle. ¡Sigue el recuadro!

S.S.Winno

EXPLORANDO EL BARCO. De nuevo nos vemos con Tidus. Si quieres, préstale algo de dinero para contar con su gratitud más adelante (insistimos: ignórale un rato largo). Ve a la cubierta y habla con Yuna. Después, sube a la cubierta superior y cotillea la conversación entre Wakka y Lulu (deberás subir y bajar varias veces para oirlo todo). Regresa a continuación a la cubierta principal y busca la pelota de Blitzbol para un minijuego: tienes que pulsar X y la dirección indicada cada vez que las "broncas" de Jecht aparezcan en pantalla. Si lo haces bien Tidus aprenderá el Tiro de Jecht, que le será muy útil en el Blitzbol.

Luca

¡COMIENZA EL JUEGO! Tras conocer a Seymour, estarás en los vestuarios del equipo. Aprende cuanto puedas del Blitzbol a través del tutorial. Sal y ve a la izquierda, hacia unas escaleras. Junto a uno de los jugadores se encuentra el Vol. VI AlBhed, y dos Ultrapociones en un cofre al fondo del pasillo. Después ve al sur. Si vas al Teatro, te hablarán sobre Esferas de Secuencias y Esferas de Música, pero por ahora son un pelín caras. En el Mercado tienes una tienda de armas, y si subes al extremo Este darás con un cofre con 1000 Giles. Regresa a la entrada y ve al Café, ¡porque han secuestrado a Yuna! Sigue el mapa.

JEFE:
Artillero Albhed (10)

(6000 VIT.)

¡Esto está "chupao"! Para empezar, usa Prisa sobre Lulu, y haz que la hechicera utilice Electro sobre la grúa a la derecha. Después de un par de descargas la grúa se activará y Tidus podrá usarla. Si ya habéis atacado antes al robot, este ataque final acabará con él. ¡Una cosa más! Cuando hayas salvado a Yuna,

11 EL JEFE COMECHOCOBOS es algo duro de roer, pero merece la pena luchar contra él sólo para tirarle por el barranco.

12 LA CLAVE CONTRA GUI está en destruir sus brazos para así impedir que se pueda proteger la cabeza.

puedes volver hasta el recibidor del Teatro y encontrarás el Vol. VII AlBhed, en el suelo a la izquierda.

EL PARTIDO DE BLITZBOL. Habla con Wakka. Una vez comience el juego, no te lo tomes muy en serio: los "Luca Goers" son un equipo profesional y tienen las de ganar. Pasa la bola a todos los jugadores para conseguir experiencia y trata de familiarizarte con las reglas del Blitzbol para el próximo partido.

LUCA BAJO ATAQUE. Nada más comenzar el asedio, Wakka y Tidus se enfrentarán a unos cuantos Sahagins. Cuando acaben con ellos les espera una gran sorpresa: ¡Auron ha vuelto! Tras su dramática entrada, su fiel acero nos vendrá bastante bien para acabar con los monstruos. Un rato después, Seymour pondrá fin al asalto, y Auron le dará una muy mala noticia a Tidus, algo relacionado con Sinh.

Mi'ihen

CAMINO DE MI'IHEN. Antes de nada salva partida: verás que ahora tienes la opción de jugar al Blitzbol cuando quieras, ¡aprovecha! Por el camino te encontrarás con varias personas: habla con todas y te entregarán valiosos objetos. También librarás varias batallas, ideales para subir el nivel del equipo. En las ruinas de la izquierda hay un cofre con una Espada de Hielo. Tras encontrarte con los Caballeros Chocobo, ve hacia el área de la derecha y conocerás a Belgemine, una invocadora que te retará a una pelea de Eones. Es fácil: usa a Ifrit o Valefor (conviene que tengan la barra de Turbo al máximo) y alterna ataques especiales con Proteger. Si ganas, conseguirás el Anillo de Eco, pero si pierdes, tu premio será el Anillo del Buscador. Sigue tu camino sin dejar de examinar cualquier bifurcación y cuando los Cruzados "aparquen", habla con el hombre que tiembla cerca y te dará un Éter. Tras hablar con Luzzu, Gatta y Shelinda, busca el último cofre que contiene tres Colirios. Finalmente, llegarás a la Agencia de Viajes de Rin. Si hablas con uno de los "dependientes" conseguirás una Esfera Nivel 1, y el propio Rin te dará el Volumen VIII AlBhed. ¡Y si pulsas Cuadrado hasta puedes ficharle para el equipo!

JEFE
Comechocobos (II)
(10000 VIT.)

La estrategia de este monstruo es intentar arrojar a los miembros del grupo por el barranco. Si lo logra, perderemos el combate. Comenzamos con el Ataque Niebla de Wakka, mientras Lulu le ataca con Fuego + y Auron usa la técnica Rompebrazo. Lógicamente, será útil usar Prisa con Tidus sobre ellos. Si conseguimos que el Comechocobos se caiga de espaldas, habrá que usar los Eones y sus ataques Turbo. Si causamos un daño superior a 500 puntos de Vit., podremos empujar hacia atrás al Comechocobos. Y si somos nosotros quienes lo arrojamos por el barranco, ganaremos dos estupendas Esferas de Nivel 1.

UN PASEO EN CHOCOBO. Si hemos derrotado al Comechocobos, Rin nos ofrecerá montar en Chocobo. Tras esto, sigue por el Camino y encontrarás el Vol. IX AlBhed en el suelo, cerca de Shelinda. Cuando puedas volver a subir al Chocobo, encontrarás varios ítems gracias a su capacidad de salto. Si encontramos una pluma de Chocobo, nuestra montura saltará hasta llegar a una Espada Trueno. Más adelante, si situamos al Chocobo entre dos rocas superiores y pulsamos X, saltará y daremos con una Esfera de Fortuna. Si bajamos podemos encontrar el Blasón de Marte, al fondo de la zona donde está Oaka. Vuelve a la entrada de las Puertas Hongo.

HACIA EL CENTRO DE MANDO. Si hablamos con el guardia a la izquierda de las puertas, nos dará una Lanza de Hielo a cambio de 1000 Giles, o el Anillo de Luna a cambio de 10000 Giles. Sigue tu camino. Si hablamos con los Cruzados de la zona conseguiremos varios ítems. Sigue hacia el norte hasta que Clasko te cierre el paso y te diga que sigas hacia el Oeste. Te encontrarás con Oaka. Sigue hasta llegar a una Esfera para salvar partida y habla con el guardia para que te dé una Ultrapoción. Sube a las plataformas con el símbolo de ▶▶

TEMPLO DE KILIKA

Aquí tienes un nuevo puzzle, aunque similar al de Besaid, aunque luego se complica la cosa. Recuerda que indispensable que encuentres el tesoro, en este caso un Brazal Rojo.

1 Retira la Esfera de Kilika y colócala en el hueco al lado de la puerta. Quita la esfera y entra a la nueva sala.

2 Inserta la esfera en el hueco del muro norte para que aparezca un glifo. Retira la esfera y colócala en cualquiera de los estantes contiguos. Toca el glifo, coge la Esfera Glifo y colócala en el otro hueco, en el estante de al lado.

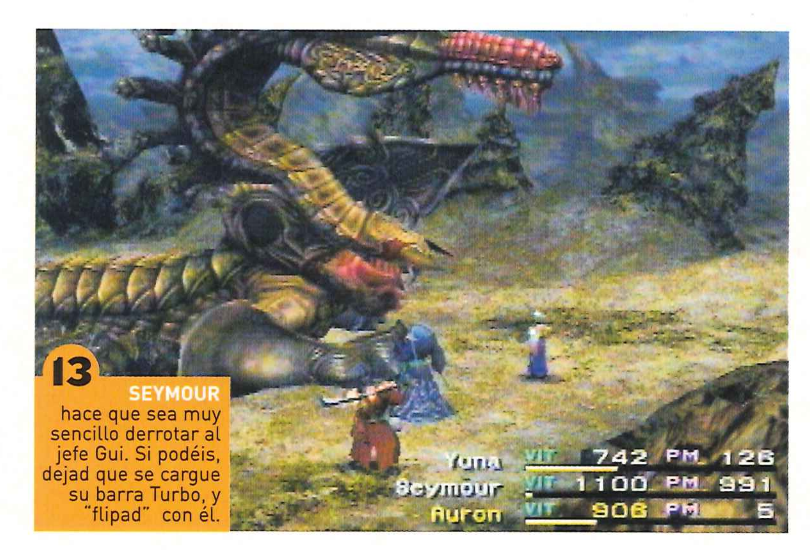
3 Métete en la cámara y ve a la derecha. Pisa el símbolo del suelo para que aparezca el pedestal. Coge la Esfera de Kilika de la derecha y colócala en el pedestal.

4 Vuelve a la cámara anterior y coge la Esfera Glifo. Colócala donde encontraste la Esfera de Kilika. Se abrirá una puerta secreta.

5 Empuja el pedestal hacia el símbolo del suelo para que encaje.

6 Baja y coge la Esfera de Kilika. Colócala en el hueco al lado de la salida.

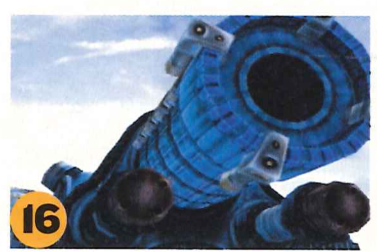
7 Coge la Esfera de Destrucción tras la puerta secreta. Colócala en el hueco que tienes justo debajo, junto a las escaleras. Coge el Brazal Rojo, y también la Esfera de Kilika y sal.



13 SEYMOUR hace que sea muy sencillo derrotar al jefe Gui. Si podéis, dejad que se cargue su barra Turbo, y "flipad" con él.

14

15


16

17

Yevon y pulsa X para subir. Continúa hacia el Norte y no te pierdas el cofre con 1000 Giles ni al guardia que te dará diez pociones. Continúa hasta llegar a otra nueva plataforma y sigue avanzando hacia el Oeste, así llegarás a otra plataforma. Si bajas desde allí, encontrarás una abrazadera un poco más adelante. Sigue hasta encontrar la última plataforma, habla con Luzzu y aprovecha para salvar la partida.

CENTRO DE MANDO. Deambulando por la zona encontrarás a Oaka: cómprale todo lo que necesites, pero recuerda que es un vendedor un poco "carero". Habla con Gatta: si hablas con él dos veces y escoges la segunda opción en ambas ocasiones, ¡morirá en combate! En cambio, si escoges cualesquier otra opción, será Luzzu quien muera. Así que, ¡tú eliges! Tras hablar con Kinoc, busca los cofres que están cerca de Lulu y Yuna. Si estás listo para comenzar la batalla, habla con el guerrero marcado en el mapa.

JEFE
Brote de Sin – Guiu (12)
CABEZA - 4000 VIT
CUERPO - 12000 VIT
BRAZOS - 800 VIT.

Es el primer jefe "chungo" de verdad. ¡Más vale que hayas aprendido varias habilidades! Ataca los brazos de la criatura con Auron (Rompebrazo y Rompecoraza son buenas opciones de ataque), Tidus y Kimhari, y sustituye a alguno de ellos cuando haga falta por Yuna, para que los cure si son envenenados. Cuando esté indefenso, ataca con los Eones y sus ataques Turbo.

JEFE
Brote de Sin - Gui (B) (13)
CABEZA - (1000 VIT.)
CUERPO - (6000 VIT.)
BRAZOS (800 VIT.)

Tras el ataque Seymour intenta reducir por sus medios a Gui. Yuna y Auron se unen a él, pero este invocador se las basta para acabar con el monstruo. Mientras Yuna cura, haz que Auron y Seymour destruyan los brazos y lanza la magia del invocador contra la cabeza.

Djose

CAMINO DE DJOSE. Habla con todos los supervivientes que te encuentres, ya que siempre tendrán algo para ti. Si vas hacia delante y buscas tras una roca, encontrarás el Vol. XI AlBhed. Sigue hacia el Norte para llegar al Templo.

TEMPLO DE DJOSE. Busca por la zona Oeste un cofre con 4000 Giles. Y al Este, detrás de la posada, te espera otro cofre con cuatro Esferas de Habilidad. Ahora entra en el Templo y sube por las escaleras.

TEMPLO DE DJOSE (Puzzle). Después de éste, los puzzles serán mucho más difíciles. Sigue el recuadro.

Río de la Luna

CAMINO DEL RÍO DE LA LUNA. Examina todos los cofres que encuentres por el camino. Belgemine te espera para un nuevo combate de Eones. Si ganas a su Ixion conseguirás dos Escamas de Dragón, y pase lo que pase te entregará el Alma del Invocador, que permite a los Eones aprender nuevas habilidades (y que los más despistados podréis conseguir también en el Templo de Remiem). Cuando llegues al tenderete del Supaf, busca el cofre detrás de Lulu. Habla con el "conductor" cuando estés listo.

JEFE
Extractor (14)
(4000 VIT.)

Equipa a Wakka y Tidus con armas que tengan efecto Rayo, usa Prisa sobre ambos personajes y cúrate cuando sea necesario. Fácil, ¿no?

RIO DE LA LUNA. Salva partida y busca el Vol. XII AlBhed en una plataforma superior. Ve hacia el Oeste y encontrarás a una vieja conocida: ¡Rikku! Aprovecha para aprender a usar su Turbo, Alquimia.

Guadosalam

HOGAR DE LOS GUADO. Aprende a reformar armas y recorre la zona. En un recinto de la zona superior encontrarás el Vol. XIII AlBhed. Echa un vistazo también a la tienda cercana. Ve a la Gran Sala (con dos puertas rojas) y escucha la propuesta del "listo" de Seymour. Habla después con todo el grupo y sal fuera, hacia la rampa de la izquierda. Entra en el Etéreo y busca un cofre en la parte izquierda. Cuando salgas, la espada que Wakka entregó a Tidus tendrá nuevas habilidades. Sal del Etéreo, habla con Lulu y Rikku, y luego ve hacia la tienda, donde está Kimhari. Reúnete con el grupo y baja la rampa que lleva hacia la Llanura del Rayo. ¡Te espera una experiencia "electrizante"!

Llanura del Rayo

HACIA MACALANIA. ¿Crees que eres más rápido que el rayo? Demuéstralo en esta zona. Conviene que te equipes con arma de efecto Agua. Ojo con los Cactuaros, que pueden dar golpes de hasta 1000 puntos de Vit. También puedes buscar las piedras cactuaros para lograr el arma legendaria de Kimhari. Finalmente llegarás a una posada (¡una agencia de viajes!). Habla allí con Rikku y aparecerá Rin, quien te dará el Vol. XIV AlBhed. Tras hablar con Yuna, sal y busca un cofre con un Escudo Amarillo: ¡el rayo no podrá dañarte! Sigue hacia el Norte.

Macalania

BOSQUE DE MACALANIA. Si nada más entrar tomas el camino de la izquierda, darás con una nueva arma para Lulu. Sigue por el sendero y habla con todo aquel que encuentres. Si quieres, puedes probar a cazar mariposas. Finalmente te encontrarás a Oaka: habla con él, que te muestre el género, pero no compres nada. Te preguntará si sus precios son excesivos (¡pues claro que lo son!) y te hará una rebajita. Busca, enfrente de él, el Vol. XV AlBhed.

JEFE
Esferimorfo (15)
(12.000 VIT.)

Cuando el grupo llega al lago, les espera un extraño ser elemental. Lo mejor es usar armas no elementales y la magia a tope. Cada vez que ataques al jefe, éste contraataca con un hechizo elemental que indica cuál es su debilidad. Así que:

18 ¡CUIDADO CON ÁNIMA! Suerte que contamos con la ayuda de esta "misteriosa aliada", una Eón tan bella como poderosa.

19

20

- *Si ataca con un hechizo de Agua, contraataca con uno de Electro.*
- *Si ataca con un hechizo de Fuego, contraataca con uno de Hielo*
- *Si ataca con un hechizo de Electro, contraataca con uno de Agua.*
- *Si ataca con un hechizo de Hielo, contraataca con uno de Fuego.*

Ten en cuenta que cada vez que contraataques de este modo, el monstruo cambiará su estado elemental, así que debes esperar a que ataque para saber cuál es ese elemento. Si sigues este patrón vencerás sin problemas.

LAGO MACALANIA. No te olvides de buscar la Esfera de Jecht en el lago, ya que permite a Auron aprender un nuevo ataque Turbo: Estrella Fugaz, capaz de "batear" a un enemigo y mandarlo al quinto pimiento de un solo golpe. Sal y encontrarás otra agencia de viajes y el Vol. XVI AlBhed enfrente de ella.

JEFE
Crawler y Negator (16)

CRAWLER (16000 VIT.)
NEGATOR (4400 VIT.)

¿Ves esa Esfera que flota junto al cañón? Nos impide usar la magia. Acaba con ella con un par de golpes de Wakka y concentra los ataques de los demás sobre el cañón. Antes de que lance su Rayo Maná, invoca a los Eones para que lo derroten, o bien impidan que el grupo sufra daño. Recuerda que Ifrit e Ixion pueden curarse a sí mismos.

TEMPLO DE MACALANIA. Coge la Megapoción del cofre a la derecha y entra en el Templo. "Soborna" con 400 giles al AlBhed de la entrada y cruza la puerta. Aquí habla con todos y ve hacia la cámara principal para descubrir los verdaderos planes de Seymour. ¡Qué malo es el tío!

JEFE
Seymour y Guardias Guado (17)

SEYMOUR (6000 VIT.)
GUARDIAS GUADO (2000 VIT.)

Tidus, Yuna y Wakka tienen la posibilidad de hablar con Seymour, y así aumentar su fuerza y defensa mágica. A continuación, tu objetivo va a ser la pareja de guardias: róbales todas las pociones y dales duro.

JEFE
Ánima (18)

(18000 VIT.)

¡Qué miedo da este bicho! Bueno, tranquilidad "y buenos alimentos". Tras un par de turnos verás que Yuna tiene una nueva invocación llamada "????". ¡Es Shiva! Invócala cuanto antes y alterna sus ataques contra Ánima con el uso de Hielo sobre ella misma para curarse. Cuando se active su Turbo, lánzalo de inmediato y causarás a Ánima un daño de 9999 puntos. Repite el proceso y te librarás de este engendro.

JEFE
Seymour (B) (19)

(6000 VIT.)

Esto se pone serio... no invoques ningún Eón (a no ser que tengan el Turbo listo), ya que Seymour los liquida de un plumazo. Seymour lanza hechizos en este orden: Hielo, Electro, Agua, Fuego, así que si Yuna usa continuamente el respectivo "antihechizo" sobre el grupo, y en el mismo orden... ¡Seymour no nos hará ni un rasguño! Un poco de Bio de Lulu, un par de ataques físicos y el fiel acero de Auron darán buena cuenta de este "pimpollo".

TEMPLO DE MACALANIA (Puzzle). Este es el último puzzle de este tipo. ¡Ánimo y recuerda buscar el tesoro!

HUÍDA DE MACALANIA. Más vale correr como el viento, ya que todos los Guado nos pisan los talones. No nos libraremos de pelear, así que paciencia. Les daremos esquinazo y encontraremos un cofre con una sensacional Esfera de Nivel 1.

JEFE
Wendigo y Guardianes Guado (20)

WENDIGO (18000 VIT.)
GUARDIANES GUADO (1200 VIT.)

Lo primero es liquidar a los guardianes: usa un Eón y "finiquítalos" al instante. Anula los hechizos que hayan podido usar sobre Wendigo, utiliza la habilidad Intimidar de Auron y róbale lo que puedas por medio de Rikku. Si quieres, puedes dormirlo con el Ataque Morfeo de Wakka, así que dale fuerte con Auron o algún otro Eón poderoso.

BAJO HIELO. ¡Menuda caída! Salva partida y habla con todo el grupo. Después busca los cofres cercanos y prepárate para el regreso de Sinh... Tranquilo, esta vez no quiere pelea, sino sólo hablar con Tidus.

Sanubia

DESIERTO DE SANUBIA. Antes de salir del agua, bucea en busca de un cofre con cuatro Remedios.

TEMPLO DE DJOSE

1 **Coge las dos Esferas de Djose** de izquierda y derecha y colócalas en los huecos de la puerta. Entra a la cámara.

2 **Coge una Esfera de Djose** y ve hacia la parte este. Coloca allí la esfera en uno de los dos huecos. Repite el proceso con la otra esfera y el segundo hueco.

3 **Empuja el pedestal hacia el pedestal que "cuelga" del techo.** Coge la Esfera "recargada" del pedestal, para luego insertarla en el hueco a la derecha de la puerta, que se abrirá. Entra en la sala.

4 **Recoge las dos Esferas de Djose de la zona Este** y coloca las dos en el pedestal.Ve hacia la parte Oeste y pisa el símbolo en el suelo.

5 **Empuja el pedestal hacia el símbolo brillante del suelo.** Utiliza esta nueva plataforma para llegar al otro extremo.

6 **Empuja el pedestal hacia el fondo.** Luego regresa saltando de un punto a otro y vuelve al interruptor del suelo, en la parte Oeste.

7 **Coge las dos Esferas de Djose del pedestal** y regresa a la primera cámara para colocar las esferas en los huecos que hay en cada extremo de la cámara. Hazte con la Esfera "recargada" de la derecha de la puerta y colócala en el hueco de la izquierda.

9 **Sube al ascensor que has activado en el símbolo.** Pulsa X ante cada pedestal y empújalos al fondo. De este modo aparecerá una escalera. Regresa abajo y busca un símbolo que brilla en la pared Oeste. Tócalo y aparecerá un glifo: examínalo. Coge la Esfera de Destrucción que aparece y colócala en el pedestal central: se abrirá un hueco en la pared Este, donde te espera un cofre con una Esfera de Magia. Ahora ya puedes volver hacia arriba y subir por las escaleras.

TEMPLO DE MACALANIA

1 **Baja y coge la Esfera Glifo del pilar central.** Coloca la esfera en el pedestal cercano, y empújalo adelante, hacia la estalagmita, para que la rompa. Empuja ahora el pedestal hacia la rampa del fondo. Baja por la rampa.

2 **Retira la Esfera Glifo del pedestal** y colócala en el hueco del extremo izquierdo, al fondo del todo. Arriba aparecerá una nueva Esfera de Macalania.

3 **Sube y coge la Esfera de Macalania** que habrá aparecido. Regresa otra vez a la sala de abajo y colócala encima del pedestal.

4 **Empuja el pedestal** hacia la columna del extremo derecho. Vuelve hasta arriba y quita la Esfera de Macalania del hueco que hay debajo de la entrada, y vuelve abajo. Coloca la esfera en la columna que hay a la izquierda. Coge la Esfera de Macalania que había en el hueco donde empezaba la rampa, y colócala en la columna central.

5 **Desciende la rampa** y pisa el símbolo para sacar el pedestal de la estalagmita. Coloca la Esfera de Macalania que tienes en el hueco, que hay debajo de la entrada, para que reaparezcan las estalagmitas del principio.

6 **Coge la Esfera de Macalania** de la columna del centro y colócala en el hueco de la rampa para que ésta reaparezca. Coge la Esfera de Destrucción del pedestal y baja al sótano por la rampa. Coloca la Esfera de Destrucción en el hueco a la izquierda de la puerta, y aparecerá un nuevo cofre con una Esfera de Suerte.

7 **Regresa arriba y empuja** el pedestal hacia las estalagmitas de nuevo. Coge la Esfera que antes hizo reaparecer las estalagmitas y colócala en el pedestal.

8 **Empuja el pedestal** hacia la rampa para que baje al sótano. Después empuja allí el pedestal hacia el fondo para reconstruir el puente.

9 **Sube arriba** y coge la Esfera de Macalania al lado de la rampa que lleva al sótano. Colócala en la columna del fondo. y con eso se completará el túnel. ¡Por fin!

21 **EVRAE NOS PONDRÁ LAS COSAS DIFÍCILES.** Procura usar los ataques Turbo sólo cuando estés a punto de alejarte.

22

23

▸▸ Ahora pon rumbo Norte hasta que te ataque Zu. ¡Estás solo ante el peligro! Tranquilo, que Auron y Lulu no tardan en llegar. Acaba con el "bicho" y sigue hacia el Norte, donde encontrarás un cofre con ocho pociones AlBhed. Luego ve al Este para dar con Kimhari, y después al Norte te espera Rikku. Síguela y llegarás a una bifurcación: ve a la izquierda y busca cofres. Tras eso, ve al Este y luego al Norte.

Hogar AlBhed

BAJO ASALTO. Cerca de la esfera tienes el Vol. XIX AlBhed. Baja las escaleras y ve al corredor de la zona sur. En la sala de la izquierda te esperan dos cofres que sólo se abrirán si has conseguido todos los volúmenes AlBhed hasta el momento, como el XX, que está sobre la cama. Sal y baja las escaleras. Ve hacia el corredor Este y darás con el Vol. XXI. Tras la puerta hay un cofre con combinaciones numéricas, y otro en que tienes que responder en este orden: 3ª respuesta, 4ª respuesta, 2ª respuesta, 1ª respuesta. Ahora baja hasta el santuario.

Nave AlBhed

FUGA DEL HOGAR ALBHED. Tras escapar por los pelos de la explosión, habla con todo el mundo y después con el piloto. Guarda la partida y compra lo que necesites.

JEFE
Evrae (21)
(32000 VIT.)

Esto va a ser difícil sin los Eones... Para empezar, ten en cuenta que si Tidus o Rikku dan la orden de acercar o alejar la nave, han de anticiparse a los ataques del monstruo. Si estamos cerca, lo mejor es atacar con Tidus, Auron y Kimhari, mientras que para las distancias largas contaremos con Lulu, Wakka y Rikku. Usa a menudo las pociones Albhed y recuerda que, al alejarnos del monstruo, Cid le lanzará una batería de misiles en tres ocasiones. Esta batalla requiere paciencia, y recargar el ataque Turbo de Auron o Wakka cuanto antes, para usarlo cerca del enemigo cuando se aproxime a la nave.

Bevelle

¡HAY QUE DETENER ESA BODA! Tras nuestra espectacular entrada, tendremos que liquidar a todos los guardias que nos salen al paso. No os confiéis, ya que si matan al grupo tendremos que volver a luchar contra Evrae (¡ugh, no por favor!). Tras la espectacular fuga de Yuna, escapa de esos matones y dirígete al Templo de Bevelle a la carrera.

TEMPLO DE BEVELLE (Puzzle) Éste sí que es dificilillo, ¡y pesado! Busca el tesoro en el sotano y sigue nuestras instrucciones al detalle.

EL DESAFÍO DE YUNA Tras el juicio, controlaremos a Yuna. Ve al este y luego al norte para reunirte con Kimhari. Ve luego a la izquierda, luego al norte, y finalmente al oeste, donde está Auron. Salva y ve al oeste. Continua hacia el norte hasta llegar a un corredor rojizo. Te espera Isaaru, con un reto muy especial para nuestra querida Yuna y que pondrá a prueba a todos sus Eones.

JEFE
Isaaru y sus tres Eones (22)
(IFRIT – 8000 VIT.,
VALEFOR – 12000 VIT.,
BAHAMUT- 20000 VIT.)

Para empezar, usa a Bahamut (¡tu nuevo Eón!) y su Onda Letal. El Turbo de Ifrit no le hará gran daño, así que podremos contraatacar con el Megafulgor de "Bahi" y acabar con él. Contra Valefor lo mejor es invocar a Shiva, que puede curarse a sí misma y cuyo Turbo arrasará con el enemigo. Por último, repite con Shiva (o Ixion si la "mujer de hielo" ha caído) cuando Isaaru invoque su Bahamut. Usa Defensa cuando vaya a lanzar su Megafulgor y contraataca inmediatamente.

EL RESTO DEL GRUPO Wakka, Tidus y Rikku tienen que salir de unas galerías submarinas. No pierdas detalle de los cofres en el camino.

JEFE
Evrae Altana (23)
(16.384 VIT.)

¡Huuuuyyy, que jefe tan difícil! Jejeje, lo sería de no ser porque está bajo estado Zombie. Y eso significa queeeee... exacto, que le afectan los objetos curativos. Basta con usar sobre él un (repetimos: UN) ala de fénix y habrá muerto. No olvides revisar los cofres para conseguir un par de armas para el grupo.

EL GRUPO SE REÚNE Aprovecha para pelear un poco, conseguir experiencia y cargar al máximo los ataques Turbo. Cuando estés listo, cruza la puerta: nos espera el plasta de siempre: "Seymito".

24 UNA BUENA TÁCTICA contra la Gárgola es el ataque Alquimia de Rikku: combina los objetos de ataque y la liquidarás pronto.

25

26

JEFE:
Seymour Alfa y Gárgola Espectral (24)

SEYMOUR ALFA (36000 VIT.)
GÁRGOLA E. (4000 VIT.)

Si no quieres una muerte instantánea, lo mejor es que no ataques directamente a Seymour. En su lugar, golpea a la Gárgola con todo lo que tengas. Si invocas Eones hazlo sólo si tienen listo su Turbo, ya que tendrán una única oportunidad de ataque antes de que Seymour los aniquile de un golpe. Cuando la Gárgola esté "tocada", comenzará a absorber Vitalidad de Seymour. Si hemos conseguido la habilidad Espejo, un buen "truco" es lanzar este hechizo sobre Seymour: cada vez que la Gárgola use Cura sobre él, ¡seremos nosotros los curados! Sigue atacando (y curando) hasta que la Gárgola deje seco a Seymour.

Llanura de la calma

ACAMPADA Salva partida y busca a Yuna para vivir la secuencia más emotiva del juego. Regresa y busca un cofre que tiene el Anillo Lúcido. En el cruce de caminos, ve al oeste y encontrarás otra Esfera de Jecht.

LLANURA DE LA CALMA Si vas al extremo este, encontrarás dos cofres con 15000 giles. En la llanura central puedes salvar y comprar armas. Al suroeste te espera de nuevo Belgemine para otro combate de Eones. Derrótala y consigue el Alma de Eón para mejorar los atributos de nuestros Eones. Y si vas al extremo noroeste, encontrarás el preciado Vol. XXIII Albhed.

JEFE
Golem guerrero (25)

(64000 VIT.)

Haz que Tidus use Prisa sobre todo el grupo, y que Auron no deje de atacar con Rompebrazo y Rompecoraza. También es sensible aNiebla, pero lo mejor es usar un ataque Turbo de un Eón, como Shiva.

Monte Gagazet

JEFE
Biran y Yenke (26)

BIRAN (2500 VIT.)
YENKE (2500 VIT.)

Fácil, fácil. Aprovecha para que Kimhari aprenda nuevas técnicas, cúrale a menudo y con un par de golpes acabará con estos "pesaos".

CAMINO DEL MONTE GAGAZET
Mientras subes, verás varias tumbas de invocadores. Examínalas hasta dar con un desvío a la derecha: encontrarás la Esfera de Braska. Investiga todas las bifurcaciones y continúa hasta ver a Wantz . Compra lo que necesites y salva.

JEFE
Seymour Beta y Guardia Espectral (27)

SEYMOUR BETA (70000 VIT.)
GUARDIA E. (4000 VIT.)

¡Rapido, que Yuna use Escudo y Coraza sobre todo el grupo! Repite este hechizo a menudo si quieres sobrevivir. Lanza sobre el Guardia Espectral todos los Eones pero sólo si tienen su Turbo listo. Si Seymour usa Zombie sobre un personaje, cúrale inmediatamente. Mantén alto siempre el nivel de Vit. hasta que el Guardia deje "seco" a Seymour.

TEMPLO DE BEVELLE

En este puzzle conviene seguir las indicaciones al pié de la letra, ya es es fácil perderse entre tanto ascensor, rampa e intersección. Y no olvidéis el tesoro.

1 **Sube a la plataforma** y cuando la flecha apunte a la derecha, pulsa X.

2 **Coge la Esfera de Bevelle** que encontrarás e insértala en el pedestal. Empuja el pedestal hacia la pista y sube a la plataforma, hacia arriba.

3 **Cuando llegues arriba del todo,** usa el símbolo para ir a la derecha. En la siguiente bifurcación, ve a la derecha de nuevo.

4 **Coge una de las Esferas** de Bevelle del pedestal y colócala en el hueco de la pared. Empuja el pedestal hacia la pista.

5 **Al final del camino, utiliza el símbolo** cuando la flecha esté apuntando hacia abajo.

6 **Usa el símbolo a mitad de camino** para ir a la derecha. Coge la Esfera de Bevelle y colócala en el pedestal. Empuja el pedestal hacia la pista y ve sobre la plataforma hasta el comienzo de nuevo.

7 **En el primer símbolo, gira** a la derecha y baja. Gira a la izquierda en la intersección y ve hacia el fondo.

8 **Ve más allá de los dos símbolos** y gira a la derecha. Coge una de las Esferas de Bevelle del pedestal y colócala en el hueco que tienes justo a la izquierda.

9 **Empuja el pedestal hacia la pista** y regresa sobre la plataforma al comienzo de la pista inferior.

10 **Ve hasta el segundo símbolo** y gira ahora a la derecha.

11 **Coge la Esfera Glifo y colócala en el pedestal.** Regresa a la pista. Ve por la pista inferior y gira a la derecha. Cruza el símbolo púrpura y coloca la Esfera Glifo: aparecerá una Esfera de Destrucción.

12 **Coge la Esfera de Destrucción** y regresa a la plataforma. Vuelve al principio del todo.

13 **Ve de nuevo al segundo símbolo y gira** otra vez a la derecha. Inserta la Esfera de Destrucción en el hueco donde conseguiste la Esfera Glifo.

14 **Regresa al último glifo en el nivel inferior** y gira a la derecha. Coge la Esfera de Bevelle e insértala en el pedestal, ¡deprisa!

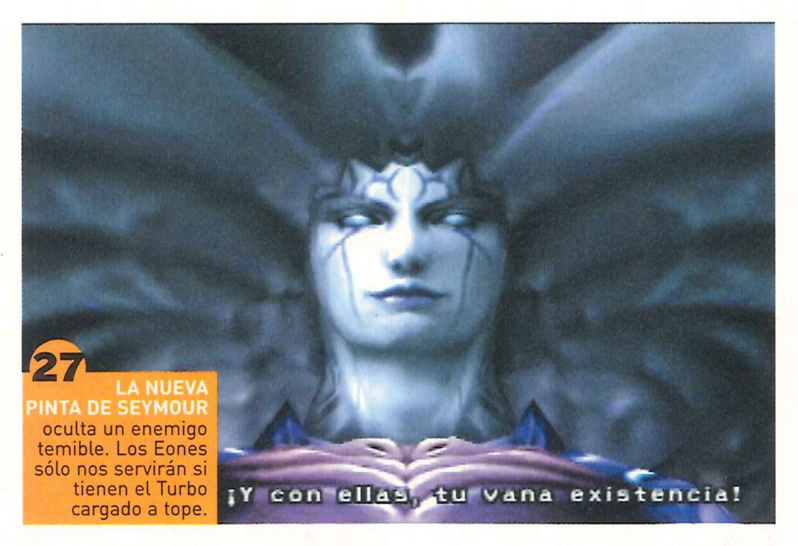
15 **Ve en la plataforma** hacia el final de la pista inferior. Tras el segundo símbolo, gira a la derecha. Empuja el pedestal hacia la plataforma y sube a ella para ir a la próxima zona.

16 **Deja el pedestal junto a las escaleras.** Abre el cofre y coge la Esfera de Vit. Pisa el símbolo que aparece entonces en el suelo para activar un glifo.

17 **Coge una Esfera de Bevelle del pedestal** y colócala en el hueco contiguo, al lado del pedestal.

18 **Empuja el pedestal hacia la izquierda** y sube a la plataforma. Coge la Lanza de Caballero.

19 **Regresa y sal** por la derecha. ¡Vaya puzzle tan enrevesado, el más complicado de todos!



27 LA NUEVA PINTA DE SEYMOUR oculta un enemigo temible. Los Eones sólo nos servirán si tienen el Turbo cargado a tope.

CAVERNAS DE GAGAZET Sigue tu camino hasta que llegues a una especie de laguna subterránea. Encontrarás un tipo de escudo que gira sobre sí mismo y que tiene un núcleo brillante: pulsa X en el momento justo y Wakka golpeará el núcleo. Ahora abre el cofre, vuelve atrás y ve hacia las escaleras que hay al norte. Otra laguna, y otro puzzle: haz que Tidus entre por el agujero azul, Rikku por el verde y Wakka por el naranja. Recoge tu premio y vuelve atrás. Ahora hay otro camino en la zona sur, y al este del primer corredor se ha formado un paso que lleva a la salida.

JEFE
Guardian del santuario (28)
(40000 VIT.)

Asegúrate de que el equipo está protegido contra Sueño, Mutis, Niebla o Confusión. Luego, usa Espejo sobre él. Dale fuerte con los Turbo de los Eones y, cuando intente curarse, la magia curativa irá hacia vosotros. Atácale con Auron y Tidus.

Zanarkand

RUINAS DE ZANARKAND En el exterior lucharás contra criaturas del Monte Gagazet. Una vez dentro del domo, te esperan enemigos más serios. Si te topas con Sacerdotes o Monjes Zombie, ya sabes cuál es su debilidad: dales una buena "cura".

DOMO DE ZANARKAND (Puzzle) Este puzzle es un paseo comparado con los demás, ¡y es divertido!

JEFE
Guardián fantasma (29)
(52000 VIT.)

Una buena táctica es situar a Yuna detrás del "bicho", para que pueda curar al resto sin problemas y además invocar a sus Eones. También es importante llevar armadura que proteja ante Locura. Usa Coraza y Prisa sobre todo el grupo. Auron es tu mejor baza, a no ser que tus Eones tengan el Turbo a tope. Pero recuerda: sólo podrás invocarlos una vez antes de que mueran. Y si consigues vencer, conviene que regreses a las ruinas y cargues combatiendo el Turbo de todo el grupo.

JEFE
Yunalesca (A) (30)
(24000 VIT.)

Ante todo, tranquilidad y buenos alimentos. La primera encarnación de Yunalesca es pan comido: atácala con Auron, Tidus y Wakka, y cura cualquier estado alterado. NI SE TE OCURRA USAR LOS EONES, porque los necesitas para el final.

JEFE
Yunalesca (B) (31)
(48000 VIT.)

El Mordisco Infernal de esta segunda transformación produce "zombificación" instantánea, algo que debemos curar rápidamente antes de que Yunalesca use hechizos como Revitalia o Cura +, mortales de necesidad si estamos bajo el efecto Zombie. Usa Prisa sobre todo el grupo, no uses los Eones y por tu bien, no cures el estado Zombie de todos los personajes.

JEFE
Yunalesca (y C) (32)
(60000 VIT.)

¿Ves por qué no teníamos que curar a todos el estado Zombie? El ataque Mega-Muerte no afecta a los zombificados, pero el resto caerán como moscas. AHORA SÍ puedes usar los Eones, y si no son suficientes, utiliza al eficaz Auron.

Sinh

NAVE ALBHED Gracias a esta nave podemos regresar a cualquier punto que hayamos visitado, e incluso a varios lugares ocultos. Así que es un momento perfecto para buscar secretos y conseguir todos los Eones que nos faltan (seguramente ya tengamos a Yojimbo pero nos falten Ánima y las Hermanas Magus), ya que su ayuda será inestimable para las batallas que se avecinan. No sólo eso, si no que, como para cumplir ciertos objetivos deberás librar varios combates, conseguirás la experiencia y hechizos que te falten.

GRAN PUENTE Viaja a esta localización y cuenta a la invocadora tu plan para derrotar a Sinh. De paso, busca al misterioso niño (el mismo que encontramos en Gagazet) para que le haga importante revelaciones al bueno de Tidus. También es buen momento para explorar Spira.

DOMO DE ZANARKAND

1 Pisa la baldosa verde. Fíjate en la solución del puzzle que aparece en el panel del fondo. No pises ninguna pieza en forma de cuadrado y resolverás pronto este puzzle "de colorines".

2 Se abrirá la puerta a la siguiente habitación y aparecerán seis pedestales. Empuja el pedestal del extremo noroeste. En la siguiente sala, activa el panel para saber la solución del puzzle. Una buena estrategia es pisar una pieza y ver después en el panel cuáles nos quedan por resolver.

3 Repite el proceso con los otros tres pedestales: primero resuelve el puzzle en la sala grande y luego ve a la pequeña para empujar el pedestal correspondiente.

4 Tras completar los cuatro puzzles, coge la Esfera de Kilika que hay a la izquierda del panel de la sala grande (fíjate bien).

5 Insértala en el pedestal que queda a la izquierda de la sala pequeña. Regresa a la sala grande y coge la Esfera de Besaid. Insértala en el pedestal derecho de la sala pequeña, y podrás subir a un ascensor en la sala principal. ¡Buena suerte con Yunalesca!

32

33

34

35

36

37

38 **EL PADRE DE TIDUS** nos espera en la batalla definitva, ¡que es la más larga! Armaos de paciencia si queréis derrotarle.

JEFE
Brazo izquierdo de Sinh (33)

(65000 VIT.)

¡Ahora resulta que a los enemigos hay que despedazarlos antes, como los carniceros! De nuevo el sistema de combate es el mismo que usaste contra Evrea sobre la nave de Cid, ¿lo recuerdas? Tidus y Rikku pueden dar la orden de acercar o alejar la nave, aunque tarda un par de turnos en responder, ¡así que da la orden en el momento preciso! Lo malo es que ahora no contamos con los misiles de la nave... Usa Prisa y Coraza sobre todo el grupo y Fulgor o Artema contra el brazo. Si te acercas al brazo, ataca con Auron o Wakka, pero procura mantenerte alejado. Ah, y reserva los Eones y sus turbos para más adelante.

JEFE
Brazo derecho de Sinh (34)

(65000 VIT.)

Repite la estrategia anterior. Si te ves muy mal tras el combate previo, puedes usar un Eón (SOLO UNO), por ejemplo Shiva. Pero insistimos en que intentes derrotarlo sin recurrir a los Eones.Un par de ataques Turbo Auron, Lulu (con hechizos como Fulgor o Artema) o Tidus pondrán fin al combate.

JEFE
Sinh y brote de Sinh-Genais (35)

SINH (36000 VIT.)

BROTE DE SINH-G. (20000 VIT.)

Céntrate en el brote de Sinh, el cual es vulnerable a Mutis y Lento. Usa Rompecoraza sobre el punto débil de Sinh y ataca con Fulgor , Artema y Sacro . Reserva todavía los ataques Turbo y, si puedes, los Eones.

JEFE
Sinh Turbo (36)

(140000 VIT.)

¡Adiós, Sinh en Turbo! Lo primero es estar protegidos ante Piedra, Confusión y Zombie. Usa Prisa sobre el grupo, y golpea a Sinh continuamente con Rompecoraza y Rompeespíritu, además de Artema, Sacro o Fulgor. Si tenemos 100000 giles , Rikku puede causar 9999 puntos de daño, aunque también puedes gastar ese dinero en Yojimbo. También puedes recurrir a las Hermanas Magus o de Ánima, (siempre que cuentes con ellos). Hay que usar todos los Turbo, y cuando Sinh está a punto de su usar su Turbo, usa los Eones.

MAR DE LA TRISTEZA ¡Qué asco, todos dentro de las tripas de Sinh! No pasa nada: sigue las indicaciones del mapa para salir y hazte con todos los tesoros que encuentres. Tras las escaleras te espera un viejo amigo... ¿quién crees que es?

JEFE
Seymour Omnis (37)

(80000 VIT.)

¿Te has fijado en esas ruedas detrás de Seymour? Sirven para indicar el elemento con el que está atacando en cada momento. Por tanto, es vulnerable al elemento opuesto. al indicado por las ruedas .Todo será más sencillo si tenemos a nuestros Eones con el Turbo listo, ya que esta encarnación de Seymour no es demasiado poderosa. ¡A por él!

TORRE DE LOS MUERTOS Salva partida y busca un glifo a la derecha: hay tres puertas, cada una con un glifo, que te dice que los monstruos "aún buscan descanso". Significa que para ver qué hay tras la tercera puerta debes haber acabado antes con treinta tipos distintos de monstruos. Una vez superes esta tarea, busca una plataforma con el símbolo de Yevon y deja que te suba hasta un cofre. Sigue hacia delante, baja el puente y continúa hacia el noreste. Hay un balcón en la parte Este. Entra y encontrarás un arma nueva: Leviatán. Continua avanzando hasta que aparezca en pantalla el botón X, escala y sal del agujero. Sube la rampa hasta llegar a una esfera para salvar partida ¡Es tu última oportunidad para acabar todo lo que tengas pendiente por hacer! Sigue hacia delante, toca el símbolo que hay en medio del meteorito que cae del techo, y aparecerás en un nuevo lugar. Esquiva las esquirlas de hielo que surgen del suelo: si te tocan entrarás en combate de nuevo. Si tocas las esferas blancas que aparecen entre las esquirlas, conseguirás objetos muy útiles... lo malo es que cuando consigas diez comenzará la Batalla Definitiva. ¿Estás preparado para librarla? ¡Pues equipate bien, guerrero, que te va a hacer falta!

JEFE FINAL
Eon Final de Braska y Yu Yevon (38)

(60000 VIT. - 120000 VIT.)

Usa Prisa sobre todo el grupo y, de forma contínua, el Ataque Zombie de Auron sobre el enemigo: las pagodas intentarán curarle pero sólo conseguirán debilitarlo. Cura continuamente a todo el equipo. Cuando llegue el turno de Tidus, puede hablar con el enemigo para que su barra de Turbo se reduzca, pero como sólo podemos hacerlo un par de veces, es mejor reservarlo para cuando la barra esté casi llena. Tras sufrir 60000 puntos de daño, el Eón Definitivo sufre una transformación. Es el momento de usar los ataques Turbo. Si la barra de Turbo del enemigo está casi llena, haz que Tidus le hable. Es entonces cuando hay que soltar la caballería: todos los Eones con sus Turbo al máximo (las Hermanas Magus, al ser tres Eones en uno, son aquí una opción muy buena). Acaba con este monstruo y prepárate para lo inesperado: lucha contra todos tus Eones. Finalmente, te espera Yu Yevon, quién caerá fácilmente si usas un Ataque Zombie después de que le curen las pagodas (impidiendo así que se recupere) y lo derrotarás. Ahora disfruta del emotivo desenlace. ¡Te lo has ganado!

SECRETOS Y

Los retos ocultos

Puede que desde la séptima entrega de la saga ‹Final Fantasy› no haya habido un capítulo con tantos secretos, búsquedas ocultas y retos que superar. Pero atención, porque el mejor momento para descubrirlo todo llega casi al final del juego, cuando nos hacemos con el control de la nave Albhed y podemos ir a cualquier rincón de Spira.

EN REMIEM nos espera de nuevo Belgemine, con todos sus eones y muchos premios si los derrotamos..

LA ZONA DE COMBATE nos permite entrenarnos, y conseguir esferas e importantes objetos.

Albhed

¿Queréis entender la misteriosa lengua que hablan los Albhed y los libros que la enseñan? Pues aquí tienes la lista de los 26 volúmenes:

Templo Remiem

A ver, lo primero que hay que hacer es "pillar" el chocobo que nos ofrece la mujer montada, en la Llanura de la Calma. Si regresamos a la entrada, en la zona sur, podemos ir hacia el este y llegaremos a un promontorio, con una pluma de chocobo en el suelo. Si la examinamos sin bajar del chocobo, saltaremos a una nueva zona. Desde allí llegamos al Templo de Remiem, donde nos esperan varios retos:

- En el extremo izquierdo encontramos una esfera con las normas de las carreras de chocobos, y junto a ella el tomo Albhed XXIV.

- Si vamos al extremo derecho, nos espera un chocobo, ¡y una carrera! Debemos bajar por una serie de rampas hasta llegar al centro de la espiral. Si ganamos, conseguiremos el Espejo Empañado.

- Si tenemos lo que hay que tener, podemos entrar en el Templo. Dentro nos espera Belgemine (la mujer que varias veces antes nos ha retado a combates de Eones). Cada vez que derrotemos a uno de sus eones, conseguiremos un objeto. Y si los derrotamos a todos, nos entregará la Corona de Flores. Lo mejor es lucar con ella tras conseguir a Ánima, y el resto será pan comido.

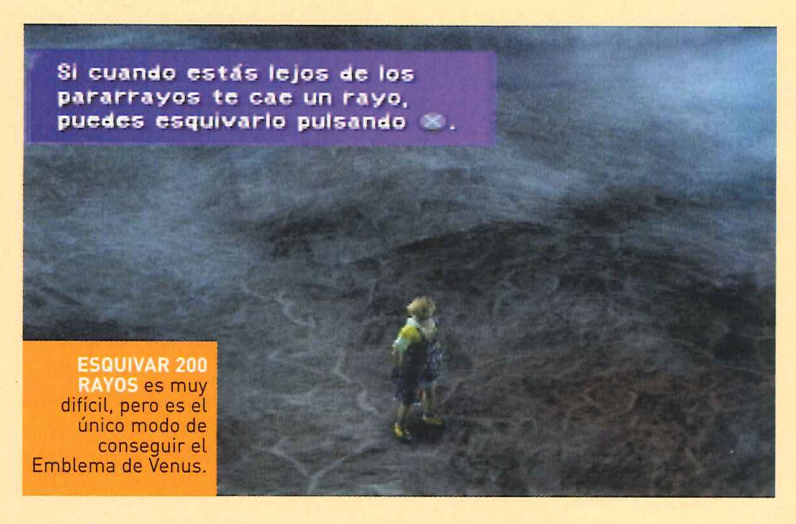
Espejo empañado

"¿Y para qué sirve un espejo empañado?", diréis. Pues para mucho, majetes... Si ya lo hemos conseguido, hay que ir cuanto antes al Bosque de Macalania y buscar a la mujer con un niño, cerca de una esfera para salvar. Nos dirá que no sabe dónde está su marido. A continuación iremos por la derecha, y luego por la izquierda, a la Zona de Acampada. Allí hay que hablar con el señor de la derecha, que resulta ser el marido de la mujer. Le diremos dónde está su "señora", y regresaremos a donde estaba dicha mujer. Hay un extraño sendero brillante que debemos subir. Al llegar a la intersección, iremos hacia el norte hasta llegar a un extraño cristal esférico con un niño esperando junto a él. Si hablamos con el chico, el cristal se activará y transformaremos nuestro viejo Espejo Empañado en un Espejo Celestial.

Zonas Secretas

Si en la opción "Búsqueda" se introducen ciertas coordenadas, accedemos a nuevos lugares (A veces varían ligeramente, ¡pulsad X!)

VOLUMEN Nº	SE ENCUENTRA EN:
DICCIONARIO ALBHED I	LA NAVE ALBHED
DICCIONARIO ALBHED II	BESAID - EN LA TIENDA DE LOS CRUZADOS
DICCIONARIO ALBHED III	S.S. LIKI - SALA DE LOS CHOCOBOS
DICCIONARIO ALBHED IV	KILIKA - EN EL BAR
DICCIONARIO ALBHED V	S.S. WINNO - EN LA CUBIERTA PRINCIPAL
DICCIONARIO ALBHED VI	ESTADIO DE LUCA - SÓTANO B
DICCIONARIO ALBHED VII	TEATRO DE LUCA - EN LA ENTRADA
DICCIONARIO ALBHED VIII	CAMINO DE MI'IHEN - NOS LO ENTREGA RIN
DICCIONARIO ALBHED IX	CAMINO DE MI'IHEN - HACIA EL NORTE
DICCIONARIO ALBHED X	CAMINO DEL HONGO - EN EL BARRANCO
DICCIONARIO ALBHED XI	CAMINO DE DJOSE
DICCIONARIO ALBHED XII	EN EL RIO DE LA LUNA - EN LA PARTE NORTE
DICCIONARIO ALBHED XIII	GUADOSALAM - EN LA MANSIÓN
DICCIONARIO ALBHED XIV	LLANURA DEL RAYO - EN LA AGENCIA DE VIAJES. SI HABLAMOS CON RIN Y LE DECIMOS QUE NUESTROS "ESTUDIOS" VAN BIEN, NOS LO DARÁ. SI NO, TENDREMOS QUE BUSCARLO AL ESTE DEL DESIERTO DE SANUBIA.
DICCIONARIO ALBHED XV	BOSQUE DE MACALANIA - EN EL CAMINO QUE LLEVA AL LAGO
DICCIONARIO ALBHED XVI	LAGO DE MACALANIA - ENFRENTE DE LA AGENCIA
DICCIONARIO ALBHED XVII	DESIERTO DE SANUBIA - PARTE CENTRAL
DICCIONARIO ALBHED XVIII	DESIERTO DE SANUBIA
DICCIONARIO ALBHED XIX	HOGAR ALBHED
DICCIONARIO ALBHED XX	HOGAR ALBHED - CUARTEL GENERAL
DICCIONARIO ALBHED XXI	HOGAR ALBHED - CORREDOR PRINCIPAL
DICCIONARIO ALBHED XXII	TEMPLO DE BEVELLE - PASAJE DEL SACERDOTE, JUSTO DESPUÉS DE LA BODA
DICCIONARIO ALBHED XXIII	LLANURA DE LA CALMA - PARTE CENTRAL
DICCIONARIO ALBHED XXIV	TEMPLO DE REMIEM - JUNTO AL CHOCOBO, EN EL EXTREMO OESTE
DICCIONARIO ALBHED XXV	LLANURA DE LA CALMA - CAVERNA DE LA FE PERDIDA
DICCIONARIO ALBHED XXVI	RUINAS OMEGA



ESQUIVAR 200 RAYOS es muy difícil, pero es el único modo de conseguir el Emblema de Venus.

- **Templo Baaj**
  (X:11 - 16, Y: 57 - 63)
  Aquí podemos encontrar a Ánima y el arma legendaria de Lulu.

- **Desierto de Sanubia**
  (X: 12 - 16, Y: 41 - 45)
  En un cofre nos espera Ascalón, que le corresponde a Tidus.

- **Cataratas de Besaid**
  (X: 29 - 32, Y: 73 - 76)
  En la roca bajo la cascada está la Lanza de Dragón de Kimhari.

- **Ruinas de Mi'ihen**
  (X: 33 - 36, Y: 55 - 60)
  Aquí tenemos el Sonar de Rikku.

- **Zona de Combate**
  (X: 39 - 43, Y: 56 - 60)
  La Pulsera Fantasma de Lulu se encuentra en esta zona secreta.

- **Ruinas Omega**
  (X: 69 - 75, Y: 33 - 38)
  Arma Ultima y Arma Omega, dos fieros enemigos, habitan aquí.

¡Esperad, aún hay más! En la opción "Contraseña" podemos introducir (en mayúsculas) estos tres passwords especiales:

- **MANODEDIOS:** encontraremos el arma legendaria de Rikku.
- **VICTORIOSA:** encontraremos ésta armadura para Rikku.
- **MURASAME:** arma para Auron.

Armas especiales

TODOS nuestros personajes tienen un arma secreta de increíble poder destructivo, aunque cada vez que nos encontramos una de ellas, la única habilidad con que vienen equipadas es la de no conseguir PH. Para cambiar esto, tenemos que regresar al Bosque de Macalania y usar nuestro Espejo Celestial para activar su verdadero potencial.

CALADBOLG. Es el arma legendaria de Tidus. Si derrotamos a la Entrenadora de Chocobos en la Llanura de la Calma, el guardia que bloqueaba el sendero en la parte más noroeste de la Llanura se habrá ido. Podremos usar entonces el Espejo Celestial sobre el arma de Tidus. Para mejorarla necesitamos el Emblema del Sol, que se encuentra en el Domo de Zanarkand (donde luchamos contra Yunalesca), y el Sello del Sol, que conseguimos si derrotamos a la entrenadora de chocobos con una marca de 0 segundos.

MASAMUNE. El arma legendaria de Auron. Para conseguirla hay que encontrar la Espada Oxidada, que se encuentra en la caverna del extremo este en la Caverna de la Fe Perdida, en la Llanura de la Calma. A continuación hay que llevar esta espada ante la estatua de Lord Mi'ihen, en el Paso del Hongo: tocamos el glifo que aparece y daremos con la Masamune. Para mejorarla necesitamos el Emblema de Marte, al sur del Camino de Mi'ihen, y el Sello de Marte, que sólo obtendremos si capturamos 10 ejemplares de todas las especies.

NIRVANA. El encargado de la Arena de Combate nos dará un cofre con este arma para Yuna, pero sólo a cambio de un ejemplar de cada especie de la Llanura. Ojo, que el cofre sólo se abre con el Espejo Celestial... Para mejorarla hay que buscar el Emblema de la Luna, en la playa de la isla de Besaid, y el Sello de la Luna, al que accedemos tras derrotar a todos los Eones en el Remiem.

LANZA ESPIRITUAL. En la Llanura del Rayo hay tres piedras de cactauros. Si las activamos todas pulsando Cuadrado, aparecerá el espíritu de un cactuaro, en la parte sur. Si le seguimos nos llevará una torre en ruinas: pulsando Cuadrado haremos que un rayo caiga sobre ella y revele un cofre con el arma legendaria de Kimhari en su interior. Para mejorar su poder necesitamos el Emblema de Saturno (buscadlo en el Monte Gagazet, en las columnas que encontramos tras pelear contra Seymour), y el Sello de Saturno, para el cual hay que capturar todas las mariposas azules en el Bosque de Macalania, sin tocar ninguna mariposa roja.

CAMPEÓN MUNDIAL. Es el arma legendaria de Wakka. Una vez tengamos el Espejo Celestial, hay que hablar con el "barman" del Café de Luca. Mucha atención: puede que se niegue a entregarnos este arma si no hemos jugado al Blitzbol. Podemos mejorar este arma con el Emblema de Júpiter, que está en Luca (en los vestuarios de los Aurochs), y también con el Sello de Júpiter. Para conseguir este objeto tenemos que ganar partidos en la Liga de Blitzbol, y además Wakka debe dominar las técnicas de Ataque, Estado y Aurochs para los partidos.

CABALLERO CEBOLLA. Lulu también tiene arma legendaria, ¿qué os creíais? Gracias a las coordenadas especiales podemos regresar al Templo de Baaj, zambullirnos en el agua y derrotar a Geosgaeno (¿os acordáis de él?) Una vez acabemos con él, hay que examinar la zona sur, donde se encuentra un cofre con este arma. También se puede lograr si conseguimos el Emblema de Venus (en el Etéreo) y el Sello de Venus, que será nuestro si esquivamos 200 rayos SEGUIDOS en la Llanura del Rayo. Encontraremos nuestra merecida recompensa en la Agencia de Viajes cercana a la zona.

MANODEDIOS. Hasta Rikku tiene arma legendaria. Basta con introducir el password MANODEDIOS, acceder así a la nueva zona en la Roca del Hongo, ir hacia el norte y usar el Espejo Celestial. Si tenemos el Emblema de Mercurio (en un remolino de arena, en el Desierto de Sanubia) y el Sello de Mercurio (lo podemos conseguir después de completar el minijuego de los cactauros), mejoramos la capacidad del arma especial de Rikku.

Caza-mariposas

En los Bosques de Macalania daremos con una criatura que nos hablará de la caza de mariposas. Si seguimos sus indicaciones, hay que atrapar siete mariposas azules antes de que acabe el tiempo, y evitar las mariposas rojas, ya que entraríamos en combate y perderíamos un segundo de nuestro valioso tiempo. Si conseguimos superar la prueba, aparecerá un cofre que debemos abrir al instante. Podemos cazar mariposas tanto en la zona central del bosque como en al norte de él. Si volvemos tras derrotar al jefe Esferimorfo, el tiempo límite

será de 30 segundos. Y si regresamos por medio de la nave Albhed, el número de mariposas a cazar será superior. Si superamos todas las pruebas conseguiremos el Emblema de Saturno, que aumenta al máximo el poder del mejor arma de Kimhari, la Lanza Espiritual.

Más veloz que el rayo

En la Llanura de los Rayos podemos dedicarnos a esquivar si pulsamos el botón X justo cuando veamos aparecer un destello en la pantalla. Según el número de veces seguidas que los consigamos esquivar, nos vamos a meter en el bolsillo una serie de objetos:

SI LOS ESQUIVAMOS...	CONSEGUIMOS...
5 VECES	2 POCIONES X
10 VECES	2 MEGA POCIONES
20 VECES	2 ESFERAS PM
50 VECES	3 ESFERAS DE FUERZA
100 VECES	3 ESFERAS VIT.
150 VECES	4 MEGAELEXIRES
200 VECES	EMBLEMA DE VENUS

Recordad que tienen que ser turnos consecutivos: no vale esquivar primero 15 rayos, y luego regresar y esquivar 25. Es difícil, pero también hay premios si NO LOS ESQUIVÁIS. Si recibís 30 impactos seguidos, conseguiréis un Éter, y si son 80 veces seguidas, un Elixir.

Pueblo de los Cactauros

Si regresamos al Desierto de Sanubia, podemos buscar una gran roca con una imagen de un cactauro. Cada vez que la examinemos se nos dará una pista sobre el paradero de los 10 cactauros del desierto. Una vez que los hayamos encontrado a todos, tendremos que superar un minijuego del estilo del "escondite inglés", en el que nuestro objetivo es tocar al cactauro antes de que se acabe el tiempo. Si ganamos conseguiremos una esfera con el nombre del cactauro, mientras que si no superamos la prueba, recibiremos una merecida "Esfera del Perdedor". Sea como sea, hay que volver a la roca inicial e insertar allí la esfera que hayamos conseguido. Este proceso lo tenemos que repetir un total de nueve veces, en todas estas localizaciones:

OASIS	CERCA DE LA ESFERA AZUL
ESTE	EN UN TECHADO, AL NORTE
OESTE	CERCA DE LA ROCA DEL CACTUARO
CENTRO	CERCA DE LAS RUINAS DEL OESTE.
ESTE	CERCA DE LA ESFERA, EN LA TIENDA
CENTRO	EN UN COFRE, MUY AL OESTE
OESTE	DENTRO DE UNO DE LOS REMOLINOS.
OASIS	REGRESA A LA NAVE Y SAL AL EXTERIOR
DESIERTO DE SANUBIA	REGRESA A LA ESTATUA DEL CACTAURO

Tras colocar las nueve esferas, la tormenta de arena se detendrá. Nos esperan múltiples combates con cactauros y varios cofres, uno de ellos con el Sello de Mercurio.

¡Corre, "choco"!

Si regresamos a la Llanura de la Calma, podemos buscar a una mujer a lomos de un chocobo. Normalmente está en la zona noroeste o cerca de la tienda, pero si no tendremos que buscarla pacientemente (tranquilos, que siempre la encontraréis). Si hablamos con ella nos ofrecerá montar en un chocobo o entrenarlo. Dicho entrenamiento consiste en varias pruebas, y la primera de ellas consiste en cruzar la meta en el tiempo indicado, y tras esta prueba la mujer nos propondrá superar cuatro pruebas más:

- **En la primera** tenemos que obligar a correr en línea recta a un chocobo que tiene la manía de desviarse a los lados.
- **En la segunda prueba,** "Esquivador", el chocobo avanza en línea recta...¡pero la entrenadora nos lanza pelotas de blitzbol! Tenemos que esquivarlas y llegar a la meta en el tiempo límite.
- **La tercer prueba** nos reta a esquivar pelotas y pájaros. Lo mejor es esquivar cada "ráfaga" y movernos rápidamente al espacio abierto entre ellas.
- **La prueba final** también tiene pelotas y pájaros, pero esta vez cada impacto de balón nos resta 3 segundos del tiempo, mientras que si chocamos con un pájaro se añadirán 3 segundos. Si superamos este reto conseguiremos el arma legendaria de Tidus, al norte de la Llanura. Es más, si conseguimos ganar a la entrenadora (con un marcador de 0 segundos, esto es, contando todos los impactos de balón), conseguiremos el Sello del Sol que activa el arma de Tidus.

Zona de combate

En la zona este de la Llanura de la Calma, encontramos un señor con un tenderete y un extraño encargo para nosotros: capturar los monstruos que se le han escapado. ¿Cómo podemos ayudarle? Pues tenemos que comprar las armas especiales que nos ofrece. Después, cada vez que combatimos, hay que darle el "golpe de gracia" al enemigo con una de estas armas, y ¡voilá, ya hemos capturado un monstruo! Este buen hombre es muy agradecido, así que nos recompensará con jugosos premios cada vez que capturemos:

- Un ejemplar de todas las especies de una zona de Spira.
- 10 ejemplares de una misma especie, da igual cuál sea.
- 10 ejemplares de todas las especies de una zona concreta.

Y si hablamos de nuevo con el encargado, podremos combatir con cualquiera de los monstruos capturados y así conseguir más esferas, robarles objetos o incluso sobornarles para que nos den objetos extraños. Y si nos creemos lo bastante fuertes, podemos luchar contra alguna de las creaciones exclusivas del encargado de la arena. ¡Ojo, que son duras de roer!

Los Eones Secretos

YOJIMBO Es el primero de los tres Eones secretos que podemos encontrar, y sin problemas. Bueno, CASI sin problemas... Cuando estemos en la Llanura de la Calma, debemos ir por el sendero de la derecha que está debajo del puente que lleva al Monte Gagazet. Si seguimos ese camino llegaremos a la Caverna de la Fe Perdida, en la que debemos examinar todas las bifurcaciones a izquierda y derecha, para encontrar objetos como dos Megapociones, una Esfera Nivel 2 o el volumen Albhed XXV. Al fondo de la caverna nos espera un invocador muerto y su Eón: Yojimbo, al que derrotaremos sin muchas complicaciones si usamos ataques mágicos. Tras vencerle, tenemos que usar el panel para ir a las cámaras ocultas a la izquierda (donde encontramos un Brazal Flexible) y a la derecha (con dos Pociones X y una Esfera PM). Finalmente, iremos a la Cámara del Orador. Dentro nos espera Yojimbo, que nos ofrecerá sus servicios a cambio de la ridícula cifra de 250.000 giles, si escogemos la opción "Derrotar a los enemigos más poderosos". Tenemos que ofrecerle la mitad de su tarifa mas un gil (en total 125.001 giles). A continuación, subiremos la cifra un gil, y conseguiremos hacernos con sus servicios por poco menos de 200.000 giles. Eso sí, si tenemos dinero suficiente, podemos ofrecerle el triple de su tarifa y conseguiremos además dos esferas de teleportación. Pero recordad: cada vez que Yuna invoque a Yojimbo, tendremos que pagarle. Una buena cifra suele ser

20.000 giles por ataque, por lo que conviene que reunáis tantos giles como podáis. Ya sabéis, "poderoso caballero es Don Dinero".

ANIMA Atentos, porque esto requiere varios pasos. Para empezar, y gracias a las coordenadas especiales, hay que regresar al Templo de Baaj. Subiremos el sendero y nos tiraremos al agua, donde nos espera un viejo conocido: Geosgaeno. Para acabar con él nos conviene ir equipados con armadura que anule el efecto Piedra. Por lo demás, con unos cuantos ataques Turbo y un par de golpes bien dados darán buena cuenta de él. Tras acabar con el "bicho", bucearemos hacia el Norte, hacia la entrada de la Cámara del Orador, donde encontraremos cuatro Mega Fénix y un Megaelixir. Ya en la cámara, veremos seis estatuas. ¿Os acordáis de los cinco puzzles que hemos superado a lo largo del juego? Si habéis seguido esta guía, no habréis pasado por alto los objetos ocultos en cada uno de estos puzzles, ¿verdad? ¿VERDAD? ¿NO? Sigh... Bueno, lo primero es conseguir el sexto objeto secreto, y para ello hay que volver al Domo de Zanarkand (recordad: el puzzle tipo "Simón" con piezas de "Tetris"). Allí nos espera un nuevo puzzle, consistente en pisar sobre los tres cuadrados blancos del suelo (si os fijáis en el suelo podéis ver la silueta, y además los recordaréis del puzzle anterior), y a continuación los cuatro cuadros de la sala siguiente. Esto activará un panel en la primera habitación, con una Esfera de Destrucción: hay que llevarla a la habitación más grande y colocarla en el hueco a la derecha del monitor de la pared frontal. De este modo, conseguiremos la Vara Maestra. Volvamos al Templo de Baaj. Gracias a la Vara haremos que las seis estatuas se iluminen... bueno, sólo la sexta y las estatuas correspondientes a los puzzles que hayamos resuelto satisfactoriamente (es decir, consiguiendo todos los objetos escondidos). Si se encienden todas, podremos entrar en la Cámara y acceder al vasto poder de Ánima. Y si no se encienden todas las estatuas, ya sabéis lo que toca: regresar a cada Cámara del Orador y repetir el puzzle en el que hayamos fallado. Pero cuidado: no regreséis a los templos todavía...

LAS HERMANAS MAGUS Para conseguir este Eón hay que capturar al menos un ejemplar de todas las especies de monstruos que habitan en el Monte Gagazet. A cambio, el dueño de la Arena nos dará la Corona de Pimpollos. Y ahora, como nos pilla al lado, vamos al Templo de Remiem. Una vez derrotemos a todos los Eones de Belgemine y conseguir de ella el Cetro de Flores, debemos ir al fondo de la Cámara y, usando tanto el cetro como la corona, abrir la puerta tras la que nos esperan las Hermanas Magus. Ah, y si queréis conseguir otro objeto muy especial, hablad de nuevo con Belgemine para luchar contra las Magus.

Nuevas técnicas

Si derrotamos a Belgemine, nos hará entrega de Eón. Gracias a este objeto podemos mejorar atributos de nuestros Eones, concretamente su Vitalidad, PM, Defensa, Fuerza, Magia, Defensa Mágica, Evasión, Agilidad, Suerte y Puntería. Y todo a cambio de una "módica" cantidad de esferas. Esto nos demuestra de nuevo que no conviene "saltarse" los combates: cuanto más peleemos, más esferas conseguiremos para hacer más poderosos a nuestros Eones. ¡Pero es que ahí no acaba la cosa! Si conseguimos que Yuna gane de nuevo a Belgemine, esta invocadora nos dará el Alma del Invocador. Gracias a este objeto nuestros eones aprenderán nuevos hechizos o técnicas. Por ejemplo, podemos enseñar Cura ++ a Bahamut para que aguante más tiempo en combate, o Anti-Frío a Ifrit para anular su debilidad elemental. Cada nuevo hechizo requiere un número determinado de objetos, ¡algunos resultan verdaderamente "chungos" de conseguir!

Eones Oscuros

La versión europea de «Final Fantasy X» contiene los mismos extras que la versión especial del juego, «Final Fantasy X International»: un nuevo Tablero de Esferas con más posibilidades y lo mejor de todo: ¡varios Eones secretos! Si hacia el final del juego regresamos a los templos, nos enfrentaremos a versiones malignas de nuestros propios eones, terriblemente poderosos y prácticamente invencibles. Podemos hacernos con ellos, sí, ¡pero no nos resultará nada fácil! Es totalmente necesario que tengamos todas las Armas Legendarias, además de haber maximizado todos los atributos posibles, inmunizarnos contra cambios de estado y conseguir las técnicas más poderosas (Puntería o Golpe Rápido son indispensables). Ah, y si tenemos un par de millones de giles (casi ná) podemos pagárselos a Yojimbo para que use su brutal ataque Zanmato. ¡Buena suerte! Aquí tienes la lista completa con todos estos Eones "del lado oscuro":

HABILIDAD	OBJETOS QUE NECESITAMOS	HABILIDAD	OBJETOS QUE NECESITAMOS
AGUA	1 ESCAMA DE PEZ	ELECTRO +	2 ESFERAS ELÉCTRICAS
AGUA +	2 ESCAMAS DE DRAGÓN	ELECTRO ++	4 GEMAS DE RAYO
AGUA ++	4 GEMAS DE AGUA	ESCUDO	4 MANTOS LUNARES
ALMA DE DRAGÓN	20 FLUIDOS DE ESPÍRITU	ESPEJO	3 MANTOS DE ESTRELLA
ÁNIMO	5 ESFERAS DE VIGOR	FUEGO	1 FRAGMENTO DE BOM
ANTIAGUA	2 ESCAMAS DE PEZ	FUEGO +	2 CORAZONES DE BOM
ANTIFUEGO	2 FRAGMENTOS DE BOM	FUEGO ++	4 GEMAS DE FUEGO
ANTIHIELO	2 VIENTOS ANTÁRTICO	FULGOR	60 GEMAS BRILLANTES
ANTIMAGIA	3 SAL PURIFICADORA	HIELO	1 VIENTO ANTÁRTICO
ANTIRAYO	2 ESFERAS ELÉCTRICAS	HIELO +	2 VIENTOS DEL ÁRTICO
APUNTAR	5 ESFERAS DE AGILIDAD	HIELO ++	4 GEMAS DE HIELO
ASPIR	10 FLUIDOS DE VIDA	LÁZARO	8 ELIXIRES
ATAQUE FRENO	20 RELOJES DE ARENA DE PLATA	LÁZARO +	1 MEGAELIXIR
ATAQUE FRENO +	30 RELOJES DE ARENA DORADOS	LENTO	4 RELOJES DE ARENA PLATEADOS
ATAQUE MORFEO	3 GRANADAS MORFEO	LENTO +	8 RELOJES DE ARENA DORADOS
ATAQUE MUTIS	3 GRANADAS MUTIS	MAGIA DOBLE	5 ESTRELLAS TRIPLES
ATAQUE MUTIS +	10 POLVO SOMNÍFERO	MALA SUERTE	2 ESFERAS DE FORTUNA
ATAQUE NIEBLA	6 BOMBAS DE HUMO	OJO PENETRANTE	10 ESFERAS DE HABILIDAD
ATAQUE NIEBLA +	12 BOMBAS DE HUMO	PENALTI 3	4 ESFERAS DE HABILIDAD
ATAQUE ZOMBIE	99 AGUA SAGRADA	PREMONICIÓN	10 ESFERAS DE AGILIDAD
BIO	8 COLMILLOS VENENOSOS	PRISA	10 PLUMAS DE CHOCOBO
BUENA SUERTE	2 ESFERAS DE FORTUNA	PRISA +	16 ALAS DE CHOCOBO
CONCENTRACIÓN	10 ESFERAS DE VITALIDAD	REVITALIA	50 FLUIDOS DE CURACIÓN
CORAZA	6 MANTOS DE LUZ	REZAR	5 AGUA SAGRADA
CURA	99 HIPERPOCIONES	ROMPEBRAZO	8 FLUIDO DE VIGOR
CURA +	30 POCIONES X	ROMPECORAZA	2 ESFERAS NIVEL 2
CURA ++	60 ULTRAPOCIONES	ROMPEESPÍRITU	4 AGUJAS BRILLANTES
DEMI	8 GEMAS DE SOMBRA	ROMPEMAGIA	4 FLUIDO DE VITALIDAD
DRENAJE	60 FLUIDOS DE ESPÍRITU	SACRO	60 GEMAS BENDITAS
ELECTRO	1 ESFERA ELÉCTRICA	ÚLTIMA	99 GEMAS SUPREMAS

VALEFOR OSCURO

Vit. - 800.000.

Lugar: entrada al pueblo de Besaid.

IFRIT OSCURO

Vit. - 1.400.000

Lugar: entrada al antiguo hogar Albhed, ahora destruído.

IXION OSCURO

Vit. - 1.200.000

Lugar: en la Llanura de los Rayos (habla con un soldado).Busca dos veces al niño invocador.

SHIVA OSCURA

Vit. - 1100000

Lugar: en la entrada al Templo de Macalania. Te espera un invocador.

BAHAMUT OSCURO

Vit. - 4000000

Lugar: justo donde luchamos contra Yunalesca, en Zanarkand.

YOJIMBO OSCURO

Vit. - 1.600.000

Lugar: en la Caverna de la Fe Perdida. Hay que seguir al chico.

ÁNIMA OSCURO

Vit. - 7.000.000 - 8.000.000

Lugar: en el Monte Gagazet. Repite la prueba en la que Wakka activa un interruptor lanzando su pelota.

HERMANAS MAGUS OSCURAS

Vit. - Roca del Hongo. Sigue el Camino de Mi'ihen hasta encontrar a dos invocadores malignos.

Si consigues derrotar a todos estos eones... bueno, ¡eres un jugador increíblemente bueno! Y también con muuuucha paciencia, la verdad...Pero si quieres rizar el rizo, si de verdad te crees duro, entonces regresa a la nave Albhed y activa la Lista de Destinos del mapa. Verás como ha aparecido una nueva localización que nos lleva hasta Penitencia, un jefe final "ultramegasupercacho" poderoso. ¡Suerte!

Conviértete en una estrella deportiva

Puede parecer que el Blitzbol es un "minijuego"... ¡pero de "mini" no tiene nada! En este peculiar deporte podemos competir en torneos, ganar ligas, conseguir grandes premios, hacer fichajes por todo el mundo y crear un equipo de élite. Todo esto nos espera al participar en esta divertida mezcla entre waterpolo, balon prisionero y artes marciales.

LOS PASES tienen un alto componente estratégico. Un pase rápido y eficaz puede decidir el final del partido.

TENER EL BALÓN no implica la victoria. Somos el objetivo de todos los rivales, y nuestra Vit. va bajando.

Reglas Básicas

ATRIBUTOS DEL JUGADOR. Cada jugador tiene distintas capacidades de tiro, pase o regate. Se pueden mejorar con cada partido, para así crear un equipo imbatible.

ATRIBUTOS GENERALES

- **Vit.:** cada acción que realicemos con el balón en nuestro poder gastará puntos de Vit., pero los recuperaremos cuando no tengamos la bola. ¡Tened ésto muy en cuenta!
- **Velocidad:** determina la rapidez del personaje. Cuanto más veloz sea, más fácil le resultará evitar a los rivales y llegar a la portería.
- **Salario:** la cantidad de dinero que pagamos por partido.
- **Nivel:** determina el nivel de experiencia de ese personaje. Cambia después de cada medio tiempo.

ATRIBUTOS DE ATAQUE

- **Resistencia:** cada personaje puede recibir una cantidad determinada de daño antes de caer derrotado, mientras tenga la pelota en su poder. Cuanto mayor sea, más posibilidades tenemos de "romper" las defensas enemigas y marcar. Se mide contra la capacidad de Ataque que tenga el miembro rival.
- **Pase:** determina hasta dónde llega la bola en un pase. Se mide siempre contra la capacidad de bloqueo de nuestro enemigo.
- **Tiro:** la fuerza y velocidad con que lanzamos la pelota. Se mide contra la capacidad de bloqueo y de parada que tenga el portero.

ATRIBUTOS DEFENSIVOS

- **Ataque:** si "atizamos" fuerte al rival mientras tiene la bola, podemos cerrarle el paso y quitársela.
- **Bloqueo:** o las posibilidades que tenemos de interceptar al oponente mientras lleva la pelota.
- **Parada:** cuanto mayor sean los puntos de este atributo, más posibilidades tendrá el portero de parar los "tiros" enemigos. Los puntos de parada deben superar a los de tiro del rival que "chute" a gol si queremos parar la pelota.

El Campo

Lo más importante durante el partido es el mapa de la esquina inferior derecha. Cada equipo tiene seis jugadores: los nuestros son indicados por triángulos amarillos, mientras que los enemigos son triángulos rojos. Si tenemos el balón en nuestro poder, un círculo rodea a nuestro personaje. Lo mejor es jugar un par de partidos de prueba para familiarizarnos con los estadios y, de paso, aprender a movernos rápidamente en ellos.

Pantalla de órdenes

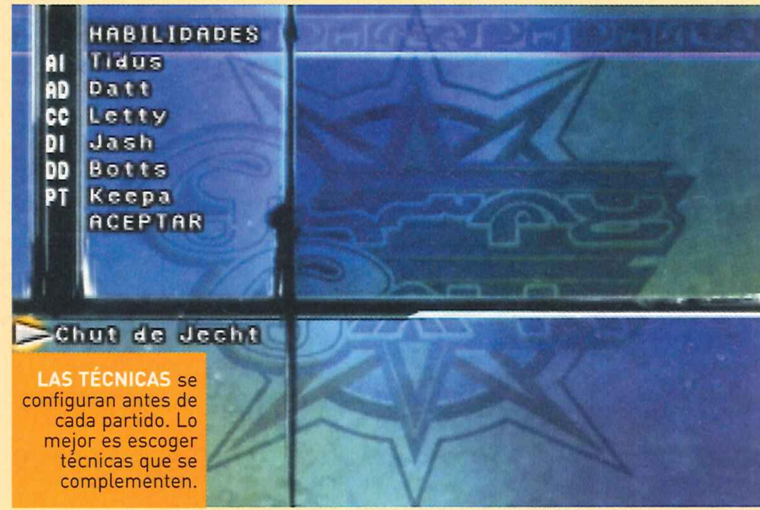
Al pulsar Cuadrado, aparece una pantalla con varias opciones:

TIRO. Al lanzar la pelota, los puntos de Tiro se reducen hasta llegar al portero. Si la capacidad de parada del portero (es decir, sus puntos de parada son más que los de tiro del rival), anula nuestros puntos de tiro y para la pelota. Si no la supera, marcaremos gol. Por tanto, lo mejor es "disparar" lo más cerca posible de la portería, siempre.

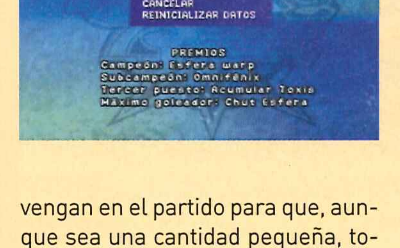
PASE. Si activamos esta opción, podremos escoger entre cualquiera de los compañeros para pasarle la pelota. Cuanto más lejos pasemos, más puntos de pase gastaremos, con el riesgo de quedarnos a cero antes de que la bola llegue a ese compañero. ¡Y así adiós pase!

COMBATES. Si un enemigo se acerca a nosotros mientras tenemos la pelota, ¡toca pelea! En ese caso podemos escoger varias opciones. Podemos romper la defensa enemiga, enfrentando nuestros puntos de resistencia a los de bloqueo del enemigo. Si preferimos pasar la pelota, enfrentaremos nuestros puntos de pase contra los de bloqueo del oponente. Sólo romperemos la defensa o efectuaremos el pase de manera adecuada si nuestros puntos son superiores a los de nuestro oponente.

EL JUGADOR ESTRELLA es el que tenga mayor capacidad de tiro, además de ser el más rápido.



LAS TÉCNICAS se configuran antes de cada partido. Lo mejor es escoger técnicas que se complementen.



Cambios de estado

Por medio de técnicas especiales, podemos realizar ataques que alteren el estado de los rivales:

- **Veneno:** Si un personaje sufre este estado, su Vit. se reducirá gradualmente, además de reducir su capacidad de tiro, pase y regate.
- **Sueño:** El personaje dormirá el sueño de los justos hasta que se marque gol o si le "golpea" con un pase. Lo mejor de esto es que podemos dormir al portero para "golearle" a placer.
- **Debilitar:** Esta técnica reduce a la mitad un atributo del enemigo. El efecto pasa en el medio tiempo.

Movimiento bajo el agua

Pulsando Triángulo aparece un menú que nos permite escoger entre Auto, Manual A o Manual B:

- **Auto:** la consola maneja totalmente a nuestro personaje.
- **Manual A:** movemos nosotros al personaje, según la orientación del mapa (si nadamos hacia la izquierda vamos hacia la portería enemiga, y si nadamos a la derecha vamos hacia la nuestra).
- **Manual B:** el modo más complicado, ya que la dirección depende del ángulo de cámara, aunque podemos movernos con total libertad en el campo de juego.

Formación

Si escogemos el movimiento manual, aparecerá también el menú de formación para nuestro equipo. Al principio podemos escoger entre cuatro tipos de formación, pero conseguiremos más al aumentar de ese modo nuestra experiencia.

- **Normal:** defensa de zona. Seguimos al personaje que en ese momento tenga la pelota.
- **Marcaje:** los personajes sólo "marcan" al jugador seleccionado al comienzo del partido, da igual si tiene el balón en su poder o no.
- **Izquierda o derecha:** defienden sólo una de las dos zonas.
- **Central:** la defensa se centra en la parte central del campo.
- **Todos atrás:** el equipo se concentra en la zona trasera. Defensa excelente, pero un desastre si lo que queremos es marcar gol.
- **Flat Line:** todo el equipo va "al ataque", y no hay defensa. Así no marcamos "ni pa'trás".
- **Contraataque:** los defensas y el centrocampista "apatrullan" frente a nuestra portería, y el delantero se centra en la portería rival.
- **Ambos lados:** todos menos el centrocampista se concentran a ambos lados del campo. Es una buena táctica defensiva, pero deja desprotegida la portería.

Experiencia

Cada vez que pasemos, "driblemos", lancemos el balón o consigamos romper la defensa enemiga, conseguiremos puntos de Experiencia (PH) que servirán para mejorar los atributos de nuestros jugadores. Si queremos conseguir un equipo equilibrado, lo mejor es procurar que todos los jugadores intervengan en el partido para que, aunque sea una cantidad pequeña, todos nuestros jugadores consigan algunos PH. De esta forma, sus atributos mejorarán a la vez, y no habrá jugadores descompensados.

Opciones de juego

Jugar al blitzbol no sólo sirve para conseguir nuevas técnicas, si no que podemos conseguir interesantes objetos. En el modo liga o torneo, conseguiremos premios si quedamos en primera, segunda o tercera posición al final de la temporada. Incluso recibiremos recompensa si en nuestro equipo tenemos un "pichichi". En cambio, al jugar en el modo exhibición no avanzamos puestos en la liga ni conseguimos puntos de experiencia, pero es un buen modo de aprender nuevas técnicas de forma más rápida de lo habitual.

Comienza el partido

Tras escoger el modo de juego, debemos configurar dos apartados, técnicas y marcaje. En el apartado de técnicas asignaremos técnicas especiales a cualquiera de nuestros jugadores cuyo nivel sea 3 o superior. En marcaje, escogemos el jugador enemigo que queremos "marcar" para así poder robarle su técnica y hacerla nuestra.

Uso y aprendizaje de las técnicas

CÓMO COPIAR UNA TÉCNICA: cuando el personaje que hayamos "marcado" use su técnica, aparecerá la palabra "copia" parpadeando en la pantalla. Si pulsamos X antes de que desaparezca, nuestro "marcador" aprenderá dicha técnica siempre que su nivel no sea muy distinto del rival que usó la técnica.

CÓMO USAR UNA TÉCNICA: una vez que nuestros personajes hayan aprendido nuevas técnicas, debemos equiparles con ellas antes del partido. Dichas técnicas pueden ser tanto de ataque como defensivas, algunas son automáticas y otras están siempre en funcionamiento. Lo mejor es escoger una de cada.

TÉCNICAS ESPECIALES: en la pantalla de datos del equipo podemos ver que cada personaje tiene tres técnicas preasignadas. Son técnicas-clave, que tiene que aprender para poder conseguir nuevas técnicas. El orden en que aparecen es en el que deben ser

TÉCNICA	GASTO DE VIT.	POSIBILIDADES DE QUE FUNCIONE	EFECTO
¡BUENOS DÍAS!	80 VIT.	50%	AUMENTA LA FUERZA DEL JUGADOR TRAS DESPERTAR DE UN ATAQUE MORFEO
ALTO RIESGO	300 VIT. DEL EQ.	100%	REDUCE A LA MITAD TODOS LOS ATRIBUTOS, PERO DOBLA LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA
ANTIDESGASTE	30 VIT.	50%	PREVIENE REDUCCIÓN DE ATRIBUTOS
ANTIDESGASTE 2	200 VIT.	100%	PREVIENE REDUCCIÓN DE ATRIBUTOS
ANTIDRENAJE	10 VIT.	50%	IMPIDE DRENAJE DE VIT.
ANTIDRENAJE 2	50 VIT.	100%	IMPIDE DRENAJE DE VIT.
ANTIMORFEO	40 VIT.	50%	BLOQUEA ATAQUES MORFEO
ANTIMORFEO 2	210	100%	BLOQUEA ATAQUES MORFEO
ANTIREGATE	40 VIT.	40%	EVITA EL REGATE.
ANTIREGATE 2	170 VIT.	80%	EVITA EL REGATE.
ANTIVENENO	5 VIT.	50%	BLOQUEA ATAQUES VENENO
ANTIVENENO 2	50 VIT.	100%	BLOQUEA ATAQUES VENENO
BALÓN GIRATORIO	30 VIT.	100%	EL BALÓN GIRA A TODA VELOCIDAD Y AL PORTERO LE CUESTA MÁS DETENERLO.
BRAZO DE ORO	30 VIT. DEL EQUIPO	100%	REDUCE LA CAPACIDAD DE PASE Y TIRO
DEFENSA DE ÉLITE	5 VIT. DEL EQUIPO	100%	INTERCEPTAMOS A QUIEN LLEVE EL BALÓN DESDE LEJOS
DESGASTE CONCENTRADO	70 VIT.	100%	ACUMULAMOS DESGASTE PARA EL SIGUIENTE ATAQUE.
DRENAJE	ABSORBE 30 VIT.	40 %	AUMENTA NUESTRA VIT. SI ES SUPERIOR A 30
DRENAJE 2	ABSORBE 150 VIT.	70%	AUMENTA NUESTRA VIT. SI ES SUPERIOR A 150
DRENAJE 3	ABSORBE 500 VIT.	100%	AUMENTA NUESTRA VIT. SI ES SUPERIOR A 500
ESPÍRITU DE LOS AUROCHS	600 VIT.	100%	SE SUMA LA CANTIDAD DE PUNTOS DE TIRO DEL EQUIPO RIVAL A LA DE LOS AUROCHS
JUGADA ARRIESG.	300 VIT.	50%	MEJORAMOS NUESTROS ATRIBUTOS (ELEGIR PULSANDO X)
MATÓN	10 VIT.	60%	PODEMOS EN "ENCUENTROS" DESDE LEJOS
NUEVA TÉCNICA			PREMIO QUE PERMITE APRENDER PRÁCTICAMENTE CUALQUIER TÉCNICA
PASE DE DESGASTE	40 VIT.	30 %	REDUCE LA RESISTENCIA, EL ATAQUE Y EL BLOQUEO DEL OPONENTE.
PASE DE DESG. 2	180 VIT.	60%	REDUCE LA RESISTENCIA, EL ATAQUE Y EL BLOQUEO DEL OPONENTE.
PASE DE DESG. 3	4400 VIT.	100%	REDUCE LA RESISTENCIA, EL ATAQUE Y EL BLOQUEO DEL OPONENTE.
PASE MORFEO	40 VIT.	30%	LOS OPONENTES CAEN DORMIDOS.
PASE MORFEO 2	200 VIT.	60%	LOS OPONENTES CAEN DORMIDOS.
PASE MORFEO 3	510 VIT.	100%	LOS OPONENTES CAEN DORMIDOS.
PASE VENENO	40 VIT.	30%	ENVENENA AL OPONENTE.
PASE VENENO 2	120 VIT.	60%	ENVENENA AL OPONENTE.
PASE VENENO 3	250 VIT.	100%	ENVENENA AL OPONENTE.
REGATE	30 VIT.	100%	MEJORA LA CAPACIDAD DE PARADA DEL PORTERO
REGATE DE DESG.	8 VIT.	40%	REDUCE LA RESISTENCIA Y EL PASE DEL OPONENTE.
R. DE DESGASTE 2	80 VIT.	70%	REDUCE LA RESISTENCIA Y EL PASE DEL OPONENTE.
R. DE DESGASTE 3	250 VIT.	100%	REDUCE LA RESISTENCIA Y EL PASE DEL OPONENTE.
REGATE MORFEO	40 VIT.	100%	EL OPONENTE CAE DORMIDO SI SU RESISTENCIA ES IGUAL A 0
REGATE MORFEO 2	90 VIT.	100%	EL OPONENTE CAE DORMIDO SI SU RESISTENCIA ES IGUAL A 0
REGATE MORFEO 3	180 VIT.	100%	EL OPONENTE CAE DORMIDO SI SU RESISTENCIA ES IGUAL A 0
REGATE VENENO	30 VIT.	40%	ENVENENA AL OPONENTE.
REGATE VENENO 2	70 VIT.	70%	ENVENENA AL OPONENTE.
REGATE VENENO 3	160 VIT.	100%	ENVENENA AL OPONENTE.
REVITALIA	50 VIT.	100%	RECUPERAMOS VIT. MÁS RAPIDAMENTE MIENTRAS NO TENGAMOS EL BALÓN.
SUPER PORTERO	+30 VIT.	60%	AUMENTA LA CAPACIDAD DE PARADA DE FORMA ALEATORIA, PULSANDO X.
TIRO DE DESGASTE	30 VIT.	40%	REDUCE LA CAPACIDAD DE BLOQUEO Y PARADA DEL PORTERO.
TIRO DE DESG. 2	180 VIT.	70%	REDUCE LA CAPACIDAD DE BLOQUEO Y PARADA DEL PORTERO.
TIRO DE DESG.3	390 VIT.	100%	REDUCE LA CAPACIDAD DE BLOQUEO Y PARADA DEL PORTERO.
TIRO DE JECHT	120 VIT.	100%	NOQUEA A DOS RIVALES EN SU CAMINO
TIRO DE JECHT 2	999 VIT.	100%	TIRO INVISIBLE QUE NOQUEA A 3 RIVALES. ES UN PREMIO QUE SÓLO SE CONSIGUE SI GANAMOS EN LA LIGA O EL TORNEO.
TIRO ESFERA	90 VIT.	100%	AUMENTA LA CAPACIDAD DE TIRO DE FORMA ALEATORIA, PULSANDO X
TIRO INVISIBLE	220 VIT.	60%	EL BALÓN DESAPARECE CUANDO TIRAMOS A GOL. SE CONTROLA CON EL "STICK" IZDO.
TIRO MORFEO	45 VIT.	40%	EL PORTERO CAE DORMIDO.
TIRO MORFEO 2	80 VIT.	70%	EL PORTERO CAE DORMIDO.
TIRO MORFEO 3	350 VIT.	100%	EL PORTERO CAE DORMIDO.
TIRO VENENO	20 VIT.	40%	ENVENENA AL PORTERO.
TIRO VENENO 2	35 VIT.	70%	ENVENENA AL PORTERO.
TIRO VENENO 3	100 VIT.	100%	ENVENENA AL PORTERO.
TIRO VOLLEY	10 VIT.	50%	LANZAMOS BALONES QUE NO SE PUEDEN BLOQUEAR.
TIRO VOLLEY 2	40 VIT.	75%	LANZAMOS BALONES QUE NO SE PUEDEN BLOQUEAR.
TIRO VOLLEY 3	250 VIT.	100%	LANZAMOS BALONES QUE NO SE PUEDEN BLOQUEAR.
VENENO CONC.	30 VIT.	100%	ACUMULAMOS VENENO PARA EL SIGUIENTE ATAQUE.

PARA MARCAR debemos acercarnos lo más posible a la portería Si tiramos desde lejos difícilmente marcaremos.

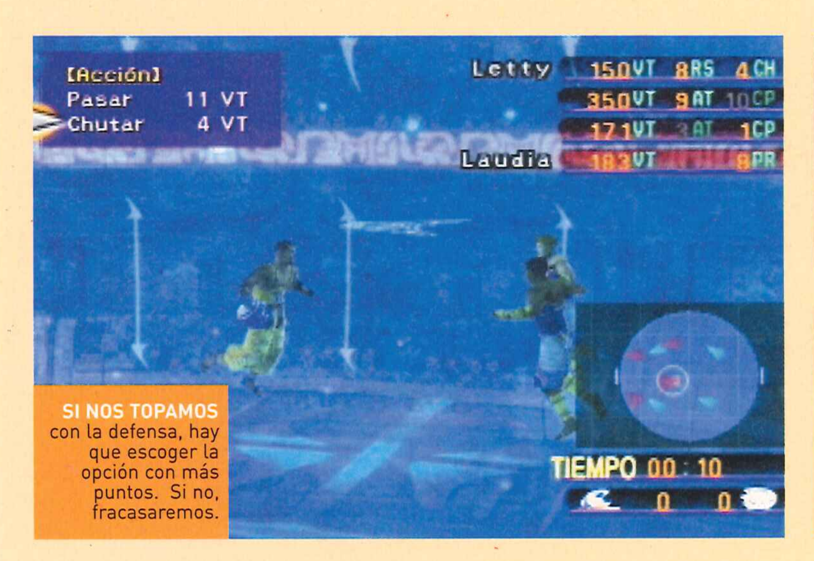
aprendidas. Por tanto, conviene que antes del partido echemos un vistazo a las técnicas del equipo rival, para así buscar aquellas que necesitemos aprender forzosamente.

Pistas y Consejos

- **¿Recuerdas cuando** Tidus, mientras está a bordo del S.S. Winno, trata de aprender el Tiro de Jecht? Sí, aquel momento en que debemos pulsar determinados botones justo cuando aparecen en pantalla las "broncas" del padre de Tidus. Es muy importante que consiga dominar esta técnica, así que conviene que, llegado ese momento, salvemos partida e insistamos hasta dominar ese tiro.
- **¿Buscas buenos jugadores?** Entonces date un paseíllo por Luca, en especial por los muelles y los vestuarios del Estadio. Los verdaderos "cracks" están en esta zona.
- **Ganar premios y competiciones es importante**, más de lo que parece. Ciertas técnicas y objetos, necesarios para mejorar las armas (y para derrotar a los Eones Oscuros y a Penitencia) sólo se consiguen ganando la liga y los torneos de Blitzbol. ¡No lo olvidéis!
- **Escoger portero** está "chupado": sólo tienes que buscar al personaje cuyo atributo de "parada" sea más alto, enseñarle nuevas técnicas cuanto antes. Si lo haces, por su portería no entrará ni una mosca.
- **Potencia tu defensa** con personajes que tengan una alta capacidad de pase, resistencia y velocidad. Coloca a estos jugadores "en primera línea de fuego" y esa defensa será totalmente irrompible.
- **¡Necesitas "supergoleadores"!** Tidus es una buena opción, y como "pareja" debes buscar otro personaje con alta capacidad de tiro y resistencia. Colócalos en los extremos izquierdo o derecho, y como centrocampista elige un personaje con gran capacidad de pase.
- **Potencia al máximo la rapidez** de todos los jugadores (excepto el portero, que obviamente no tiene necesidad de moverse mucho).
- **Procura** que en cualquier encuentro todos los personajes consigan puntos de experiencia. De esta forma el equipo mejorará poco a poco pero de forma equilibrada.

Buscando fichajes

Nunca se sabe: puede que ese simpático tendero o aquel hombretón gruñón sean "pichichis" en potencia. Para averiguarlo, háblales pulsando Cuadrado. Si ya pertenecen a otro equipo, tendrán un contrato con él para varios partidos, pero una vez expire puede jugar con nosotros. En cambio, si es un agente libre, podemos ficharle pulsando X y decidir durante cuántos partidos queremos que juegue en nuestro equipo. Una vez expire su contrato, podemos renovarlo o "pasar" de ese paquete que nos está fastidiando la temporada. Lo mejor es saber durante cuántos partidos juega un rival en otro equipo, para así ficharles nosotros antes de que el equipo rival pretenda renovarle el contrato. De hecho, cuanto mejor sea nuestro nivel como "cazatalentos", más atributos del jugador veremos cuando intentemos ficharle.



SI NOS TOPAMOS con la defensa, hay que escoger la opción con más puntos. Si no, fracasaremos.

Lista completa de equipos

AUROCHS DE BESAID

TIDUS:
Técnicas Clave: Regate Veneno, Regate Drenaje, Antiveneno 2.
Le encontramos en: el comienzo.

DATTO
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Antiveneno, Tiro Desgaste 2.
Le encontramos en: el Estadio de Lucca (vestuarios de los Aurochs).

LETTY
Técnicas Clave: Regate Desgaste, Pase Morfeo, Pase Veneno 3
Le encontramos en: el Estadio de Lucca (vestuarios de los Aurochs).

JASSU
Técnicas Clave: Regate Desgaste, Regate Desgaste 2, R.Morfeo 2.
Le encontramos en: el Estadio de Lucca (vestuarios de los Aurochs).

BOTTA
Técnicas Clave: Pase Veneno, Pase Veneno 2, Regate Morfeo.
Le encontramos en: el Estadio de Lucca (vestuarios de los Aurochs).

KEEPA
Técnicas Clave: Super Portero, Tiro Volley, Antidesgaste.
Le encontramos en: el Estadio de Lucca (vestuarios de los Aurochs).

LUCA GOERS

BICKSON
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Pase Morfeo, Antimorfeo.
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 3)

ABUS
Técnicas Clave: Agarre, R. Veneno 2, Tiro Veneno 3
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 3).

GRAAV
Técnicas Clave: Pase Veneno, Antiregate, Regate Drenaje 2
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 3).

DORAM
Técnicas Clave: Regate Desgaste, Regate Morfeo, Tiro Volley
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 3).

BALGERDA
Técnicas Clave: Regate Morfeo, Antidesgaste, Regate Drenaje.
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 3).

RAUDY
Técnicas Clave: Agarre, Jugada Arriesgada, Antiregate 2.
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 3).

KILIKA BEASTS

LARBEIGHT
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Antimorfeo, Antiregate 2.
Le encontramos en: el Puerto de Kilika, en los muelles.

VUROJA
Técnicas Clave: Regate Desgaste, Pase Morfeo, Antimorfeo.
Le encontramos en: el Puerto de Kilika, en los muelles.

ISKEN
Técnicas Clave: P.Desgaste, R. Desgaste, R. Desgaste 2.
Le encontramos en: Kilika

DEIM
Técnicas Clave: R. Veneno, Pase Desgaste, Desgaste Concentrado.
Le encontramos en: Kilika.

NIZARUT
Técnicas Clave: Tiro Veneno, Antidesgaste, Antimorfeo.
Le encontramos en: el Puerto de Kilika, en el Recibidor Principal.

KULUKAN
Técnicas Clave: Regate Drenaje, Pase Morfeo, Regate Veneno 3.
Le encontramos en: el Puerto de Kilika, en el Bar.

ALBHED PSYCHES

BLAPPA
Técnicas Clave: Defensa de Élite, Regate Drenaje, Tiro Morfeo.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

EIGAAR
Técnicas Clave: Regate Veneno, Balón Giratorio, Tiro Volley 3.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

BERRIK
Técnicas Clave: Regate Veneno, Regate Desgaste 2, Defensa de Élite 2.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

LAKKAM
Técnicas Clave: Regate Veneno, Pase Morfeo, Antiregate.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

JUDDA
Técnicas Clave: Antimorfeo, Regate Desgaste, Antidesgaste.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

NIMROOK
Técnicas Clave: Regate Desgaste, Regate Veneno 2, Antidrenaje.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

RONSO FANGS

BASIK RONSO
Técnicas Clave: Tiro Morfeo, Regate Veneno, Tiro Invisible.
Le encontramos en: el puerto de Luca (muelle nº 4).

ARGAI RONSO
Técnicas Clave: Regate Desgaste, Pase Veneno 2, Antidrenaje.
Le encontramos en: el puerto de Luca (muelle nº 4).

BLITZBOL

¡TODOS CONTRA TI! Para marcar, lo mejor es distribuir el equipo de forma eficaz y pasar la bola de uno a otro, hasta el "goleador".

EL MOVIMIENTO bajo el agua puede ser algo "lioso". Lo mejor es escoger el "Manual A" y jugar "de prueba" para acostumbrarnos.

GAZNA RONSO
Técnicas Clave: Pase Veneno, Regate Drenaje, Tiro Volley 2.
Le encontramos en: el puerto de Luca (muelle nº 4).

NUVY RONSO
Técnicas Clave: Regate Veneno, Tiro Volley, Antiregate.
La encontramos en: el puerto de Luca (muelle nº 4).

IRGA RONSO
Técnicas Clave: Desgaste Concentrado, Regate Desgaste 3, Super Portero.
La encontramos en: Luca.

ZAMZI RONSO
Técnicas Clave: Balón Giratorio, Super Portero, Tiro Invisible.
Le encontramos en: Luca.

GUADO GLORIES

GIERA GUADO
Técnicas Clave: Tiro Veneno, Tiro Morfeo, Veneno Concentrado.
Le encontramos en: el Templo de Guadosalam.

ZAZI GUADO
Técnicas Clave: Antiveneno, Tiro Desgaste 2, Antiveneno 2.
Le encontramos en: Guadosalam (en la Mansión).

NAVARA GUADO
Técnicas Clave: Regate Drenaje, Super Portero, Regate Morfeo 2.
Le encontramos en: el Templo de Guadosalam.

AUDA GUADO
Técnicas Clave: Antiveneno, Antimorfeo, Antidesgaste.
Le encontramos en: Guadosalam.

PAH GUADO
Técnicas Clave: Regate Drenaje, Regate Veneno 2, Jugada Arriesgada.
Le encontramos en: Guadosalam (en la Mansión).

NOY GUADO
Técnicas Clave: Antisiesta, Pase Desgaste 2, Defensa de Élite.
Le encontramos en: Guadosalam

AGENTES LIBRES

BROTHER
Técnicas Clave: Regate Desgaste 2, Regate Morfeo 2, Tiro Esfera.
Le encontramos en: la nave Albhed, en el puente principal.

WEDGE
Técnicas Clave: Regate Morfeo, Regate Desgaste, Antiveneno 2.
Le encontramos en: el estadio de Luca, en la entrada principal.

KIYURI
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Tiro Esfera, Tiro Volley 2.
La encontramos en: S.S. Winno, en la cubierta.

KYOU
Técnicas Clave: Pase Veneno, Tiro Volley, Regate Morfeo 2.
Le encontramos en: Djose.

ZALITZ
Técnicas Clave: Antiveneno, Pase Veneno, Antiregate.
Le encontramos en: el Teatro de Luca.

SHAAMI
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Pase Desgaste, Pase Veneno 3.
La encontramos en: el puerto de Luca, en el puente.

SHUU
Técnicas Clave: Regate Veneno 2, Antiveneno, Veneno Concentrado.
Le encontramos en: Café de Luca.

JUMAL
Técnicas Clave: Balón Giratorio, Antiregate, Antiregate 2.
Le encontramos en: el puerto de Luca, en la Plaza.

SVANDA
Técnicas Clave: Tiro Morfeo, Regate Veneno 2, Revitalia.
La encontramos en: la Llanura de la Calma.

ZEV RONSO
Técnicas Clave: Tiro Volley, Antidesgaste, Veneno Concentrado.
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº 5)

TATTS
Técnicas Clave: Regate Morfeo, Regate Veneno, Regate Morfeo 2
Le encontramos en: el Puerto de Kilika, en los muelles.

DURREN
Técnicas Clave: Pase Morfeo, Pase Morfeo 2, Antisueño.
Le encontramos en: L. de la Calma.

NEDUS
Técnicas Clave: Tiro Volley, Tiro Volley 2, Antidesgaste.
Le encontramos en: el Puerto de Luca (muelle nº1)

NAIDA
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Regate Morfeo 2, Balón Giratorio.
La encontramos en: la Llanura de la Calma, en la tienda.

BIGGS
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, Regate Morfeo 2, Balón Giratorio.
Le encontramos en: el Estadio de Luca, en la entrada principal (cerca de la tienda).

VILUCHA
Técnicas Clave: Antiregate, Tiro Volley, Antiveneno 2.
La encontramos en: el pueblo Besaid, en el Templo.

MIFUREY
Técnicas Clave: Pase Morfeo, Super Portero, Regate Desgaste.
La encontramos en: la Llanura del Rayo, en la Agencia de Viajes.

MIYU
Técnicas Clave: Super Portero, Jugada Arriesgada, Alto Riesgo
La encontramos en: el Rio de la Luna, al Norte del Supaf.

MEP
Técnicas Clave: Antidrenaje, Regate Drenaje, Veneno Concentrado.
Le encontramos en: el Templo de Kilika.

YUMA GUADO
Técnicas Clave: Regate Veneno, Regate Morfeo 2, Antidesgaste.
Le encontramos en: Guadosalam, en la Mansión.

LINNA
Técnicas Clave: Tiro Morfeo, Regate Morfeo, Regate Drenaje.
La encontramos en: Macalania.

RIN
Técnicas Clave: Pase Veneno, Antiveneno, Regate Veneno
Le encontramos en: la nave Albhed, en el corredor principal.

ROPP
Técnicas Clave: Regate Morfeo, Pase Veneno 3, Antiveneno 2.
Le encontramos en: el Camino de Mi'ihen, en la Agencia de Viajes.

WAKKA
Técnicas Clave: Tiro Desgaste, R. Drenaje, Antiregate.
Le encontramos en: la nave Albhed.

Menuda cantera de estrellas tenemos, ¿verdad? Buscad por toda Spira a los mejores jugadores (los que mejor se ajusten a vuestras necesidades: los grandes goleadores, los mejores defensas, los porteros más ágiles, etc), cread con ellos vuestro equipo imbatible y arrasad en la Liga de Blitzbol. ¡Suerte campeones!

FINAL FANTASY X

¡¡YA A LA VENTA!!

EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT

¡INCREIBLE PERO CIERTO!

ENTRENADOR DA LA ALINEACIÓN DE ENTRE UNA PLANTILLA DE 17.000 JUGADORES

Con 17.000 jugadores de 722 clubes y 16 divisiones diferentes, los entrenadores coinciden que elegir el equipo de esta temporada es como conseguir la cuadratura del circulo.

"Lejos están aquellos días en los que elegir tu alineación significaba que te limitabas a dejar al portero manco y al delantero cojo en el banquillo", son palabras de un prestigioso técnico en declaraciones exclusivas. "No importa que la selección francesa esté casi al completo en el norte de Londres, con Manager de Liga 2002 todavía tienes otros 28 paises donde elegir tus jugadores". Con unas posibilidades comoéstas, esta temporada va a ser muy emocionante.

TYSON

¡COMBATE EN ESPAÑA MUY PRONTO!.

La oficina de prensa de Mike Tyson ha confirmado que el púgil más famoso de todos los tiempos se medirá en breve contra los mejores 15 pesos pesados del mundo en PlayStation 2 y Xbox.

¿Ser o no ser Tyson? Puedes apostar por Tyson o elegir ser uno de esos 15 campeones, en todo caso prepárate para un combate dramático, apasionante y brutal.

Sigue en página 81.

"EL PRESIDENTE ES MI MEJOR AMIGO"- DICE EL MÍSTER

En un arranque de unidad sin precedentes, el nuevo técnico del único equipo que aún no ha visto puerta esta temporada salió en defensa del Presidente de su club. "Debería de haberlo imaginado de mi último club, primero me dan un voto de confianza para luego largarme una semana después. Me tenían ganas, pero así es el fútbol, y sólo 24 horas después este valiente me ha fichado y estoy muy contento. No tengo suficientes palabras de agradecimiento hacia mi nuevo club"

Por su parte el Presidente declaró a nuestro periódico que "a pesar de los resultados, el Consejo de Administración está convencido de la calidad y profesionalidad de este entrenador. La pasada temporada fue mala pero no le dieron los medios para fichar y retener a jugadores clave, y usted ya sabe a quienes me refiero, no hace falta que especif que más. Pero ahora se ha unido a nosotros y ya verá cómo consigue resultados".

Desde su incorporación al nuevo club, el Míster ha estado obsesionado en conseguir un revulsivo, trayendo sangre nueva y dando nuevo impulso y motivación a su equipo. Para ello ha estado muy ocupado ojeando posibles fichajes de entre un mercado de traspasos de más de 17.000 jugadores de 16 ligas europeas. Desde luego si buscaba emoción y desafío no se ha equivocado.

En palabras de su nuevo jefe " el Míster ya está demostrando lo que es capaz y va a convertir a nuestro club en un líder sólido. Que tiemblen los favoritos, nada está perdido."

Manager De Liga 2002- Muy Pronto.A La Venta

17.000 jugadores, 722 clubes, 28 países y sólo un manager:

¡TÚ! Nunca ha sido tan fácil ganar la liga.

PlayStation.2

www.codemasters.com

Codemasters

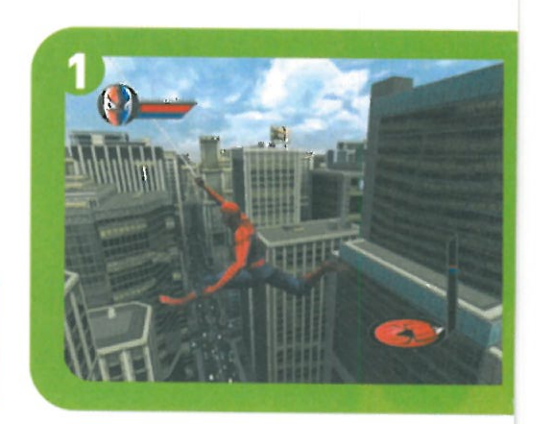
GENIUS AT PLAY

N. 1 EN VENTAS EN INGLATERRA

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 68,95 € / 72,95 € ■ +13 años ■ Lanzamiento: 7 de junio

SPIDERMAN tiene las habilidades de una araña que le ayudan a luchar contra los supervillanos, lo mismo en "tierra firme" que moviéndose entre los edificios de la ciudad de Nueva York.

EL HOMBRE ARAÑA SE ENFRENTA A LOS MALOS EN UNA AVENTURA "DE CINE"



SPIDER-MAN

Coincidiendo con el estreno de la "peli", el hombre araña lanza sus redes en Xbox y GameCube y nos atrapar en una aventura repleta de combates. ¡Menos mal que tenemos superpoderes!

■ **TRAS EL DISFRAZ DEL HOMBRE ARAÑA**, el superhéroe más famoso del mundo, se encuentra Peter Parker, un joven fotógrafo de un periódico local que después de sufrir la picadura de una araña mutante descubre que tiene poderes especiales, como una fuerza sobrehumana o la posibilidad de trepar por el techo y lanzar telarañas. Y claro, además de utilizar estas nuevas habilidades para ligar con las chicas (con sus redes pegajosas no se le escapa ni una, je,je) decide ponerlas al servicio del bien y luchar contra los criminales que rondan por las calles de Nueva York. Pero nuestro héroe (o en este caso, nosotros metidos en su disfraz) debe tener mala suerte, porque justo en ese momento un científico loco llamado Norman Osborn lleva a cabo un peligroso experimento y se transforma en el Duende Verde, un supervillano que lanza calabazas explosivas desde un patín volador. Y lo habéis adivinado: se dedica a hacernos la vida imposible durante todo el juego. Una historia que sigue de cerca el argumento de la "peli", que se estrenará muy pronto en España.

→ **NUESTRA MISIÓN COMO SPIDERMAN** consiste en "zurrar" a las bandas de criminales que abarrotan los 22 niveles del

LOS COMBATES se resuelven a base de combos, que podemos ir aprendiendo cada vez que recogemos determinados objetos. El control es muy sencillo.

SÓLO PARA TU XBOX

La versión de Xbox incluye dos niveles exclusivos que no están en la versión de GameCube. En ambas fases debemos escapar de Kraven el cazador, y eliminarlo al terminarlas:

EN LA FASE DE LAS TRAMPAS tenemos que sortear todos los obstáculos que va colocando Kraven. Muy majo el chico, oiga.

LA FASE DEL PUNTO DE MIRA nos obliga a movernos sin parar evitando los disparos de Kraven. Luego peleamos contra él.

SIN SER DESCUBIERTOS resulta mucho más sencillo atravesar algunos niveles, aunque no es imprescindible.

LANZAR OBJETOS es la mejor manera de ahorrarnos los combates. Por cierto ¿conocíais el primer traje de Spidey?

SUPERPODERES

Spiderman cuenta con un buen puñado de "habilidades" para combatir el crimen. Estas son las más importantes:

1. SALTOS son el modo más rápido de moverse entre los edificios de Nueva York a gran altura.

2. SENTIDO ARÁCNIDO que nos avisa cuando los inocentes se encuentran en peligro.

3.TELARAÑAS para detener a los matones que nos atacan.

juego (24, más un enemigo final, en la versión para Xbox) para lo que contamos con un buen repertorio de golpes cuerpo a cuerpo, la posibilidad de levantar algunos objetos y arrojarlos o incluso "enrollar" a nuestros enemigos con tela de araña. Además de "repartir leña", también tenemos que salvar a inocentes en peligro, a los que detectamos cuando nuestro mando comience a vibrar y suene un zumbido. Se trata del sentido arácnido, otro de los poderes de Spiderman, que nos advierte que hay personas en peligro. Vamos, un desarrollo de lo más movidito, aunque a la larga no resulte demasiado variado...

➔PERO LO MÁS ESPECTACULAR DEL JUEGO SON las fases aéreas. Spidey se desplaza entre los edificios de Nueva York balanceándose con sus telas de ▸▸

SPIDERMAN ➔

Desde que le picó una "superaraña", Peter Parker se ha dedicado a combatir el crimen vestido con unas mallas rojas y lanzando telarañas a diestro y siniestro mediante un aparato especial en sus muñecas. ¡Nos encanta!

ENEMIGOS A MOGOLLÓN

Aunque en la película sólo aparece el Duende Verde, en este juego también nos tenemos que ver las caras con algunos supervillanos salidos de los cómics que hacen las veces de jefes finales. Derrotarles no es nada sencillo, pero mola mucho combatirlos:

EL ESCORPIÓN maneja unas arañas mecánicas que explotan cuando llegan a nuestro lado.

EL BUITRE no sale en la peli, pero es un viejo conocido de los cómics. Cuidado con sus alas.

LA CÁMARA nos sigue siempre desde el ángulo más cómodo, incluso cuando trepamos por paredes o techos.

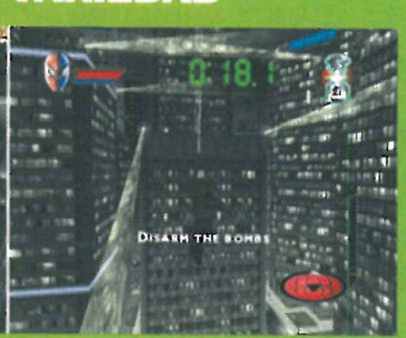
EL APARTADO GRÁFICO es uno de los puntos fuertes del juego, aunque algunas animaciones flojean un poco.

LOS INOCENTES son nuestro principal objetivo... ejem, nos referimos a que no deben resultar heridos en las peleas.

LA TORRE EN LLAMAS es una de las fases más llamativas, aunque también están las alcantarillas, el laboratorio...

MUCHAS MISIONES PERO POCA VARIEDAD

LOS OBJETIVOS DEL JUEGO son muy numerosos (desde desactivar las bombas que alguien ha colocado por toda la ciudad hasta rescatar a Mary Jane, nuestra novia) pero la verdad es que, al final, nuestra labor siempre se reduce a seguir las indicaciones del radar y "brear" a los enemigos de turno. Una lástima, porque el desarrollo se hace algo monótono debido a esto.



DUENDE

El magnate Harry Osborn es la identidad secreta del Duende Verde, el "maloso" en el que se transforma después de inyectarse un virus para convertirse en el soldado perfecto. Es el enemigo más difícil de vencer del juego.

araña mientras nos atacan enemigos por todas partes. Entonces, cada vez nos encontremos cara a cara con uno de ellos, debemos lanzarnos sobre él en el momento justo y "atizarle" un golpe o atacar a distancia con una telaraña. Pero no penséis que resulta nada complicado, ya que la acción se ralentiza un poco (como en la película "Matrix") para que podamos apuntar con más facilidad. Y a la vez que combatimos, nada mejor que contemplar los alucinantes escenarios, llenos de reflejos y cambios en la iluminación, que son muestra del estupendo apartado visual de todo el juego.

EL GRAN NIVEL TÉCNICO de «Spider-Man» se completa con un sistema de cámaras que nos sigue sin problemas por paredes y techos, lo cual es destacable teniendo en cuenta la movilidad

LAS FASES AÉREAS son lo más espectacular. En ellas la acción se ralentiza con un efecto "Matrix" para que podamos golpear con más precisión mientras saltamos por el aire. Sensacional.

EXTRAS ARÁCNIDOS

Con los puntos que conseguimos al "fundir" cada escenario podemos comprar unos jugosos extras que multiplican la vida del juego. Además de los clásicos modo cabezón o la posibilidad de jugar con el Duende Verde, hay otros más interesantes:

TRAJE MATRIX ¿Cansados de recorrer Nueva York vestidos con mallas? ¿Qué tal de cuero?

GALERÍA DE LA PELI Después de flipar en el cine, no está mal recordar las mejores escenas.

GRACIAS A UN DESARROLLO CARGADO DE ACCIÓN Y A UN GRAN NIVEL VISUAL, EL JUEGO ESTÁ A LA ALTURA DE LA "PELI"

del hombre araña. Eso sí, aunque se incluye un amplio catálogo de animaciones, algunas de ellas resultan algo aparatosas. Pero lo más importante es que el espíritu del personaje se ha conservado intacto en esta versión jugable, por lo que los fans del cómic disfrutarán como locos metidos en las mallas de Spidey, al igual que lo harán con el atractivo puñado de extras que nos espera al final del juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS NIVELES AÉREOS**, tan espectaculares como en el film.
- **LOS EXTRAS** como las secuencias de la peli o los minijuegos, que se desbloquean a medida que avanzamos en el juego.

lo peor

- **LA FALTA DE VARIEDAD** del desarrollo, ya que todas las misiones se reducen a "dar cera".
- **QUE NO SE HAYA DOBLADO** a nuestro idioma en estas versiones. La de PS2 sí estará doblada.

alternativas

En el mismo estilo, pero basado en una serie de dibujos, está **«Batman Vengeance»**, que no alcanza la ambientación ni el nivel técnico de **«Spider-Man»**. Eso, sí, si preferís la ambientación de Star Wars en lugar de los superhéroes, **«Obi Wan»** también mezcla, en Xbox, combates con aventura, pero sin buenos resultados.

GRÁFICOS Los escenarios son grandes y detallados, la cámara nos sigue a la perfección... pero algunas animaciones son aparatosas.	82
SONIDO El apartado sonoro combina una banda sonora de lujo con unos efectos un tanto "simplones". Las voces están en inglés.	81
DURACIÓN Con 22 niveles, nada fáciles, y todos los extras, tenemos Spider-man para rato... y encima hay 2 fases extra para la versión de Xbox.	86
DIVERSIÓN Recorrer Nueva York utilizando nuestros poderes es una delicia, aunque tanto combate se hace a la larga repetitivo.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

valoración

Aprovechando su salto a la gran pantalla, el hombre araña protagoniza una entretenida combinación de combates y aventura en la que lo más interesante es, sin duda, la posibilidad de utilizar los superpoderes que conocemos por los cómics. Gracias a un gran apartado técnico y a la espectacularidad de las fases aéreas, seguro que "engancha" a los fans, pero a nosotros tanto combate se nos hace un poco pesado. Y por cierto, si podéis elegir, no olvidéis que la versión de Xbox es más completa.

■ ROL ■ GAMEARTS ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,95 (9.975 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

1

2

3

EL SISTEMA DE COMBATE

El sistema de batalla se distingue por ser muy completo y, sobre todo, dinámico a pesar de ser por turnos. Aquí os explicamos cómo hay que luchar para ganar:

1. **LA BARRA DE ACCIÓN** indica en que orden va atacando cada personaje, gracias a ella podemos trazarnos una buena estrategia de ataque.
2. **PODEMOS DESPLAZARNOS** a cualquier parte del escenario para evitar que nos ataquen o intentar pillar desprevenidos a los enemigos.
3. **A LA HORA DE ATACAR** podemos elegir entre realizar un ataque físico con el arma que llevemos equipada, o lanzar una de las multiples y espectaculares magias, que suelen ser muy efectivas.

UN JUEGO DE ROL CLÁSICO: es la mejor manera de definir a este título que alterna luchas, exploración y una estupenda historia.

VUELVE EL ROL CLÁSICO... EN TODOS LOS SENTIDOS

GRANDIA 2

En este RPG también hay que salvar el mundo. Pero hasta conseguirlo tenemos una historia alucinante de por medio y, además, unos combates de lo más moviditos

RYUDO

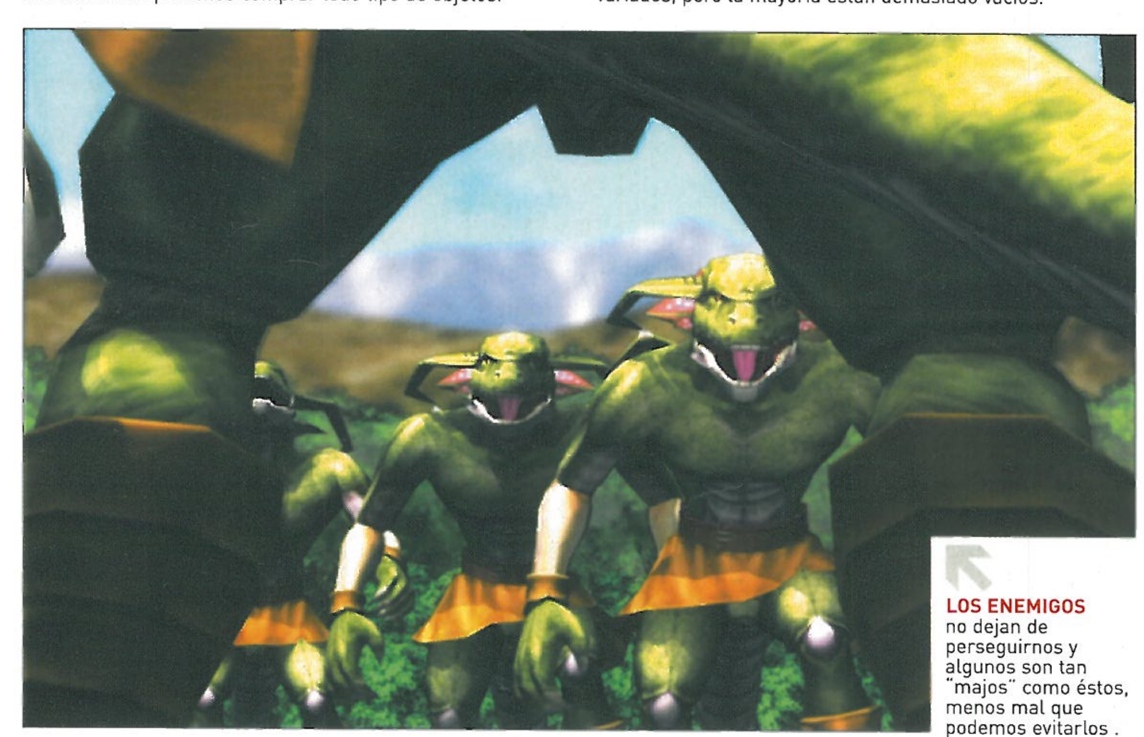
El héroe de la aventura es un joven y solitario "Geohound", un cazarrecompensas que no duda en ofrecer los servicios de su espada al mejor postor. Es el primer personaje que controlamos.

■ **EL ARGUMENTO** de «Grandia 2» nos mete en la piel de Ryudo, un joven cazarrecompensas que, sin comerlo ni beberlo, se ve envuelto en una fascinante cruzada por proteger el mundo de Valar, el poderoso dios del mal de las tierras de Sinesia. Esta trama, bastante atractiva, da pie a un RPG de corte clásico, que pone más énfasis en la profundidad de la historia y la personalidad de los protagonistas que en su apartado gráfico. El juego es idéntico a la versión que salió en DC hace dos años y por lo tanto queda atrasado a nivel visual comparado con lo que hemos visto ya en PS2: Los escenarios están bastante vacíos y los personajes resultan muy poligonales a estas alturas. Pero lo que se mantiene intacto afortunadamente es su profundidad de juego y su original sistema de combate.

■ **SU MECÁNICA DE JUEGO** está divida en dos partes: por un lado están las ciudades de Sinesia, donde podemos hablar con los lugareños, descansar y enterarnos de las misiones. Y por otra, nos encontramos con los bosques y cavernas donde predo-

EN LAS CIUDADES hay una gran variedad de posadas y tiendas donde podemos comprar todo tipo de objetos.

LOS ESCENARIOS de Silesia son muy numerosos y variados, pero la mayoría están demasiado vacíos.


LOS ENEMIGOS no dejan de perseguirnos y algunos son tan "majos" como éstos, menos mal que podemos evitarlos .

UNA GRAN COMPAÑÍA

Una de las claves de «Grandia 2» es la estupenda caracterización de los personajes que forman nuestro grupo. Durante el juego conoceremos a seis, de los cuáles os presentamos a los tres que nos parecen más interesantes:

RYUDO. Es el protagonista principal de la aventura, un mercenario muy hábil con la espada y el líder del grupo.

ELENA, una novicia de la iglesia de Granas, es la primera en unirse a Ryudo, y sus ataques están basados en la voz.

MILLENIA es una diablesa que juega a volver loco a Ryudo. Nunca sabremos de qué lado está, porque a veces le ataca.

mina la exploración y tienen lugar las emocionantes peleas que "animan" el juego. Estos combates son por turnos pero tienen un dinamismo enorme: podemos desplazarnos a nuestro antojo por la pantalla, realizar cientos de movimientos y magias...
En fin, que pese al apartado visual, su absorbente trama, su gran extensión y sus batallas hacen que merezca la pena para cualquier aficionado al rol.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

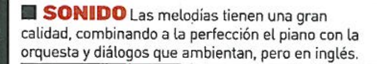
- **LA TRAMA** se va desarrollando de forma magistral y nos mantiene en vilo durante toda la aventura.
- **LOS COMBATES** tienen un sistema muy eficaz y resulta casi imposible cansarse de ellos.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS** no han mejorado nada respecto a la versión de Dreamcast y quedan atrasados.
- **NO SE HA TRADUCIDO**, algo incomprensible teniendo en cuenta que han tenido dos años para ello.

alternativas

La verdad es que el rey de los RPG para cualquier consola sale también este mismo mes, y se llama **«Final Fantasy X»**. También podéis probar con **«Shadow Hearts»**, que añade al género un elemento tan atractivo como el terror. Con menor calidad están **«Evergrace»** y **«Orphen»**, pero sólo si tenéis intención de coleccionar RPG´s.



GRÁFICOS El look "superdeformed" da un aire muy simpático a la aventura, pero todo resulta demasiado "poligonal" y se ralentiza con frecuencia. **73**

SONIDO Las melodías tienen una gran calidad, combinando a la perfección el piano con la orquesta y diálogos que ambientan, pero en inglés. **84**

DURACIÓN Más de 40 horas de divertidos diálogos, frecuentes batallas y una cuidada trama dan para mucho. Vamos, que hay juego para rato. **90**

DIVERSIÓN El juego engancha desde el principio gracias a la forma en la que se desarrolla la trama, y los combates son divertidos a tope. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

«Grandia 2» posee todos los elementos que los aficionados al rol buscan en un juego: una buena historia que va ganando a medida que avanzamos, unos personajes bien caracterizados con los que identificarse, diálogos por un tubo y un original sistema de lucha por turnos. Lo que pasa es que el tiempo no ha pasado en balde, y los dos años transcurridos desde que salió DC han pasado factura a los gráficos, que ahora resultan atrasados para lo que da de sí PS2. Salvo esto, y la falta de traducción, es un gran RPG.

GABRIEL PICHOT

■ FÚTBOL ■ PROEIN ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.825 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 9 de mayo

ASÍ ES COMO SE DIRIGE UN CLUB

Después de una cuantas horas de juego, podréis llegar a ser la envidia de Florentino, Gaspart y compañía, pero tened mucho cuidado de no convertiros en unos "mafiosos facinerosos".

1. GESTIONAR EL CLUB es parte fundamental de nuestro trabajo, haciendo los fichajes, llevando las cuentas, el precio de las entradas...
2. MANEJAR AL EQUIPO, entrenando a los jugadores, eligiendo alineaciones, las tácticas antes de empezar los partidos, recuperando a los lesionados.
3. DAR ÓRDENES desde el banquillo puede cambiar el rumbo de los partidos. Podemos presionar, tocar el balón, jugar en largo,... Si al final se gana, el mérito es de todos..

LOS PARTIDOS son la culminación de toda la gestión, tanto técnica como administrativa. En ellos ya poco podemos hacer, salvo dar órdenes desde el banquillo.

NO PODEMOS PASAR NADA POR ALTO si queremos llevar una gestión como mandan los cánones. Tan importante es decidir la forma de entrenar de los jugadores, como estudiar las posibles reformas en nuestro estadio. Uff, esto no va a ser coser y cantar...

PARA SER UN GESTOR DE PRIMERA...

MANAGER DE LIGA 2002

La temporada de tu equipo ha sido un fracaso, así que ahora te toca desquitarte tomando tu mismo las riendas del club.

■ **DIRIGIR EL CLUB** de nuestros amores es algo que todos hemos querido hacer, sobre todo cuando las cosas van mal. En este juego podemos controlar todos los aspectos del club, tanto técnicos como administrativos. Y además se han incluido cientos de equipos de seis ligas -española, inglesa, italiana, alemana, francesa y escocesa-, tanto de primera como de segunda división, pudiendo jugar tanto la liga y copa nacional como las competiciones europeas correspondientes.

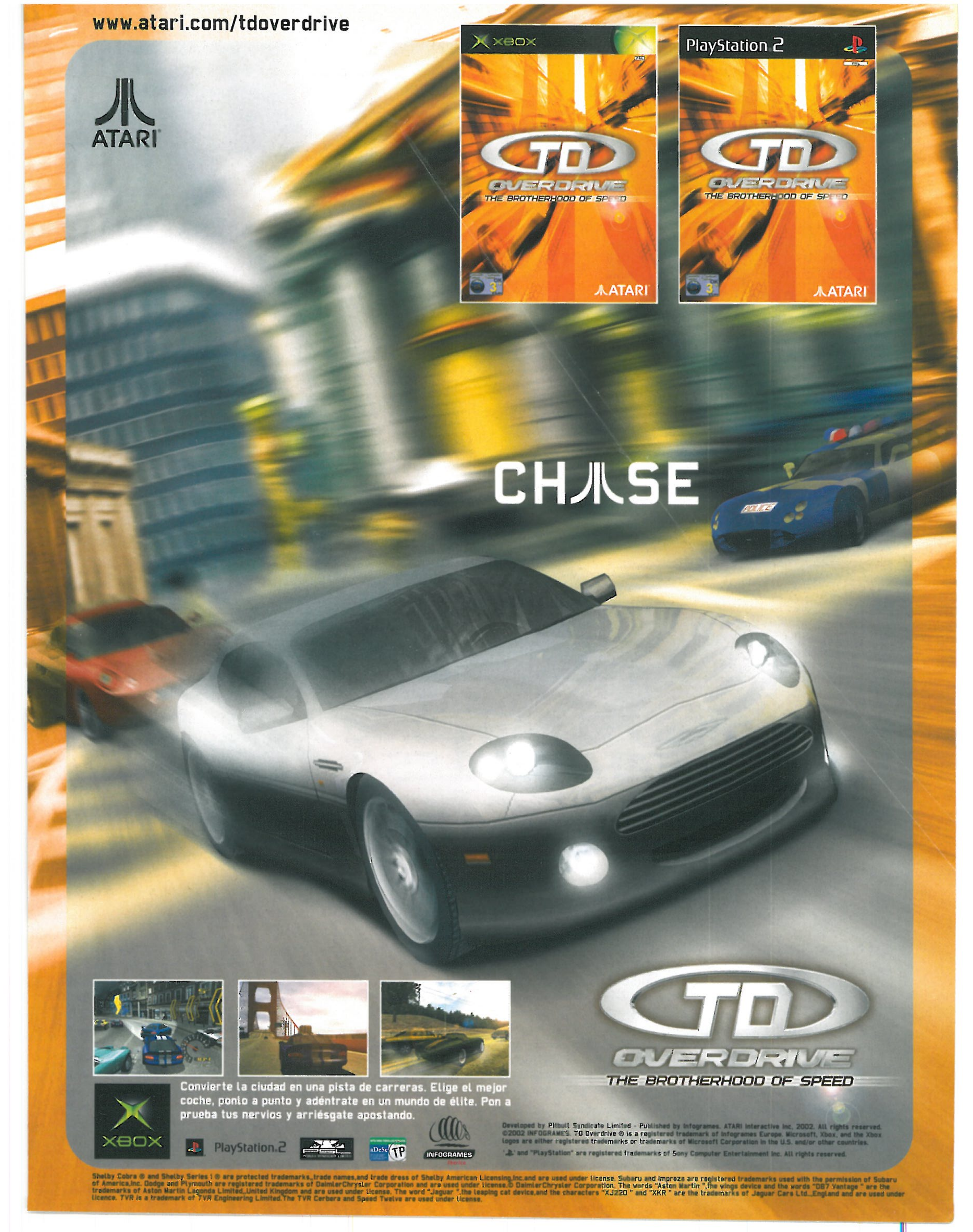
→ **LO MÁS DIVERTIDO** del juego es hacer todo tipo de cambios en el club, incluyendo la plantilla (fichar, vender y ceder jugadores), el estadio (remodelarlo, construir uno nuevo) y, por supuesto, el aspecto económico (pedir préstamos, contratar publicidad, sueldos...). Y al mismo tiempo, tenemos que dirigir al equipo sobre el césped, eligiendo la táctica, decidiendo la alineación y dando órdenes a nuestros jugadores mientras vemos los partidos, pero sin manejar a los jugadores directamente como en los juegos de fútbol "normales". Con algunas mejoras técnicas y un interfaz actualizado respecto a la anterior entrega, la propuesta de este «manager» es la de siempre. Si te va su estilo algo sesudo, está muy bien. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	69
■ DURACIÓN	92
■ DIVERSIÓN	80

Valoración: Si queréis ser "mandamases" del fútbol, éste es vuestro juego, ya que permite hacer de todo y con un buen sistema de menús, aunque los partidos podrían ser algo más reales.

PUNTUACIÓN FINAL 79


www.atari.com/tdoverdrive
ATARI
XBOX
PlayStation 2
TD OVERDRIVE THE BROTHERHOOD OF SPEED
ATARI
CHASE
TD
OVERDRIVE
THE BROTHERHOOD OF SPEED
Convierte la ciudad en una pista de carreras. Elige el mejor coche, ponlo a punto y adéntrate en un mundo de élite. Pon a prueba tus nervios y arriésgate apostando.
XBOX
PlayStation.2
INFOGRAMES
Developed by Pitbull Syndicate Limited - Published by Infogrames. ATARI Interactive Inc, 2002. All rights reserved. ©2002 INFOGRAMES. TD Overdrive ® is a registered trademark of Infogrames Europe. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Shelby Cobra ® and Shelby Series 1 ® are protected trademarks, trade names, and trade dress of Shelby American Licensing, Inc. and are used under license. Subaru and Impreza are registered trademarks used with the permission of Subaru of America, Inc. Dodge and Plymouth are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation and are used under license. © DaimlerChrysler Corporation. The words "Aston Martin", the wings device and the words "DB7 Vantage" are the trademarks of Aston Martin Lagonda Limited, United Kingdom and are used under license. The word "Jaguar", the leaping cat device, and the characters "XJ220" and "XKR" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd., England and are used under licence. TVR is a trademark of TVR Engineering Limited. The TVR Cerbera and Speed Twelve are used under license.

■ LUCHA ■ HUDSON ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,00 € (11.481 ptas.) ■ + 13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

LAS PELEAS de «Bloody Roar» son rápidas y espectaculares, gracias a la posibilidad de transformarnos en animales y a un seguimiento casi perfecto de la cámara.

ESTOS TÍOS PELEAN COMO VERDADEROS ANIMALES

BLOODY ROAR PRIMAL FURY

Ya hemos luchado en unos cuantos torneos, pero esta vez cuando alguien dice aquello de "pelear como un tigre" no lo hace en sentido figurado... ¡Los luchadores se vuelven bestias!

■ **LA LUCHA "UNO CONTRA UNO" EN 3 DIMENSIONES** continúa dándonos buenos representantes en las consolas de nueva generación. Esta vez le ha tocado el turno a «Bloody Roar Primal Fury», la cuarta entrega de una saga que viene de PSone y PS2 y que inaugura el género en GameCube. En realidad no es un juego totalmente nuevo, porque se trata de una versión del «Bloody Roar 3» de PS2 que salió hace unos meses, con algunos añadidos que veremos más adelante. El desarrollo es sencillito: dos guerreros (con bastante mala pinta) se meten en un ring y se "dan cera" hasta que uno de los dos agota su barra de "vida" o se les acaba el tiempo. El catálogo de luchadores asciende a 16 personajes de lo más originales, porque en este juego la gracia está en que cuando conseguimos encadenar unos cuantos golpes sobre nuestro adversario llenamos una segunda barra de energía y ¡zas!... podemos convertirnos en animales como un murciélago o un lobo. Y tras la transformación, nuestros ataques resultan mucho más potentes.

➔ **EL CONTROL ES SENCILLO**, porque tenemos un botón para dar puñetazos, uno para patadas y otro para transformarnos. Los combos más demoledores se eje-

EL APARTADO GRÁFICO es lo más cuidado del juego, ya que al tamaño de los luchadores se unen unos buenos efectos de luz.

EL REPERTORIO DE GOLPES es amplio y muy sencillo de ejecutar. ¿Qué tal 10 golpes con un solo movimiento?

LOS 16 LUCHADORES se pueden transformar en animales de todo tipo, desde un peligroso insecto hasta un camaleón.

ESCENARIOS INTERACTIVOS

Una de las novedades más jugosas de «Primal Fury» es la inclusión de elementos móviles en los escenarios:

EL AGUA SALPICA y produce ondas cada vez que pisamos en las zonas encharcadas.

LAS PAREDES se rompen y se abollan si golpeamos a nuestro contrincante mientras se apoya.

2

3

ASÍ SE LUCHA

Estas son las tres maneras de combatir en «Bloody Roar»:

1. **LA FORMA HUMANA** es muy útil para ir acumulando energía y así podernos transformar en cualquier bestia.
2. **TRASFORMADOS EN ANIMALES** los golpes resultan mucho más efectivos, y nuestra resistencia también es mayor.
3. **LOS GOLPES ESPECIALES**, que se ejecutan transformados en animales, son capaces de borrar casi la mitad de la energía de nuestro contrincante.

cutan alternando los botones de ataque, o bien con movimientos facilitos como la clásica "medialuna", con lo que este juego resulta casi tan intuitivo como cualquier «Street Fighter». Además, una vez que hayamos llenado por segunda vez nuestra barra de energía (ya transformados en "bichos") podemos ejecutar especiales que, aparte de llenar la pantalla de luces y efectos, dejan a nuestros enemigos "temblando". Se trata de una simulación simple que puede no gustar a todos, ya que los más expertos serán capaces de agotar todas sus posibilidades en poco tiempo. Además, los modos de juego resultan muy parecidos entre sí.

EL APARTADO VISUAL es estupendo: cuenta con unos luchadores enormes y muy bien animados, sobre todo durante las transformaciones o cuando

JENNY

LA MUJER MURCIÉLAGO es la luchadora más atractiva del grupo, y, como todos los demás personajes, cuenta con diferentes trajes para combatir más, ejem... cómoda. Eso sí, todos los hombres-bestia resultan igual de devastadores.

LOS GOLPES ESPECIALES

Si un luchador con forma animal logra rellenar por segunda vez su barra de energía, puede ejecutar "magias" como éstas:

UN RASTRO DE FUEGO como el que Bakuryu va dejando en torno nuestro mientras corre. ¡Duelee!

GOLPES EN EL AIRE y, para rematar, un zarpazo en el cuello. Cortesía de Yugo el hombre lobo.

DESCARGAS ELÉCTRICAS que nos proporciona Stun, el insecto, cuando nos agarra. ¡Bzzzzz!

LOS ENEMIGOS DEL FIN DEL JUEGO

▲ **GANESHA** (el de la izquierda) se transforma en un elefante muy fuerte aunque lento. Se puede escoger una vez acabado el juego.

◀ **CRONOS** (el de arriba) es el último enemigo que nos cruzamos. También es un personaje exclusivo de esta versión, y su forma animal es esta especie de águila. Si queremos manejarlo también debemos "pulirnos" «Bloody Roar».

FORMA ANIMAL Cuando nuestro luchador llena su barra de energía inferior, puede transformarse en animal con sólo apretar un botón. Con nuestro nuevo aspecto podemos ejecutar golpes más potentes y además nuestra resistencia crece.

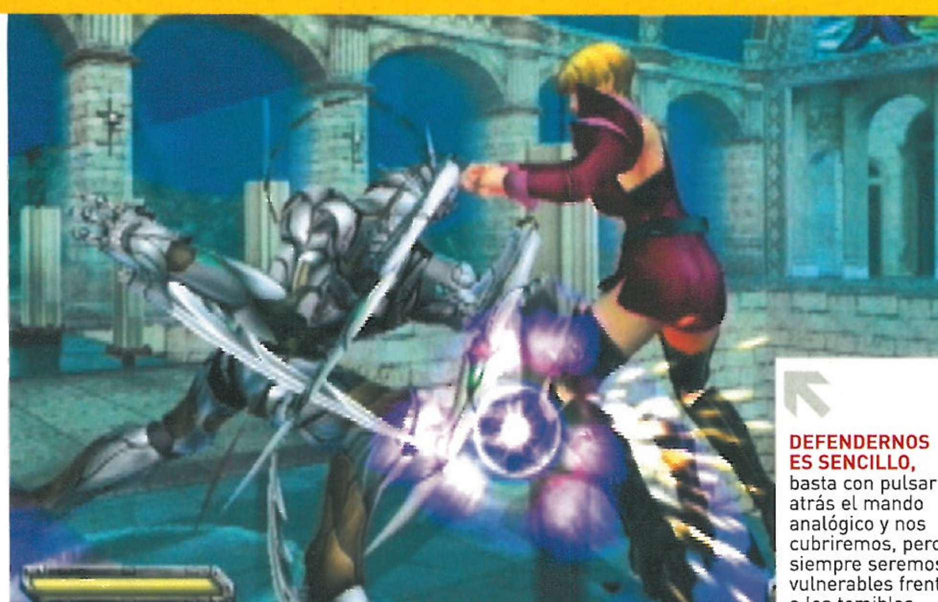
LAS PELEAS ENTRE "BESTIAS" ABREN LA LUCHA SERIA EN GC

YUGO

EL HOMBRE LOBO, es uno de los personajes que han estado siempre con nosotros desde la primera entrega de la saga en PSone. Desde entonces, nos ha acompañado en «Bloody Roar 2» (PSone), «Bloody Roar 3» (PS2) y ahora en este «Primal», el estreno en GC.

cambian la expresión de sus caras. Y eso no es todo, ya que los golpes especiales y las llaves aparecen rodeados de un montón de efectos visuales y "motion blur" (el aspecto borroso que se produce cuando los personajes se mueven demasiado deprisa). Además, parece que después de «Virtua Fighter 4» y «Dead or Alive 3» los escenarios interactivos se han puesto de moda, porque la mayoría de los niveles de «Primal Fury» tienen diferentes alturas e incluyen paredes que se rompen o que se abollan y partes inundadas de agua que salpican al pisarlas.

EL JUEGO INCLUYE ALGUNAS NOVEDADES respecto a la versión de PS2, exactamente tres nuevos escenarios (dando un total de 10), dos nuevos luchadores (Cronos y Ganesha) y nuevos vídeos. Es decir que aunque se tra-



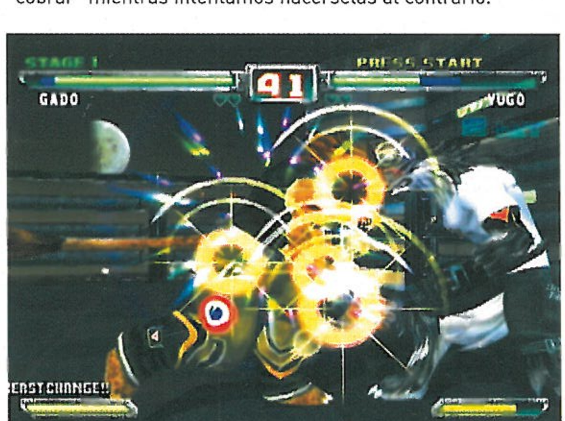
DEFENDERNOS ES SENCILLO, basta con pulsar atrás el mando analógico y nos cubriremos, pero siempre seremos vulnerables frente a los temibles golpes especiales.

LA BARRA DE ENERGÍA crece mientras nos mantenemos a cubierto, así podemos compensar el último golpe recibido.

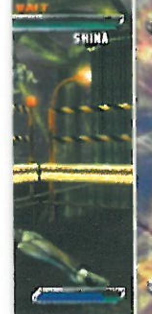
LAS LLAVES son los ataques más potentes, aunque podemos "cobrar" mientras intentamos hacérselas al contrario.

LAS NOVEDADES RESPECTO A PS2

ESTA VERSIÓN PARA GAMECUBE cuenta con algunas novedades respecto al «Bloody Roar 3» que vimos en PS2, que son tres nuevos escenarios, dos luchadores ocultos (uno es éste de la izquierda) y unos vídeos tipo manga que aparecen en el modo historia (a la derecha).



LA VELOCIDAD de los luchadores está equilibrada con sus resistencia y con el daño que nos hacen sus ataques.



ta de un «Bloody Roar» ampliado, no creemos que merezca la pena hacerse con él si ya tenemos la versión de PS2.

Por contra, los recién llegados a la saga que hayáis adquirido una flamante GameCube tenéis ante vosotros una "animalada" de juego, que aunque se queda un poco corto en posibilidades y profundidad, bien merece la pena por la espectacularidad y originalidad de sus combates.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO VISUAL**, gracias a unos luchadores enormes y magistralmente animados.
- **EL SENCILLO CONTROL**, que resulta muy asequible para cualquier tipo de jugador. Lucha para todos.

lo peor

- **LOS MODOS**, pues son muy parecidos entre sí, y al acabar el modo historia, pierde "garra".
- **LA ESCASEZ DE GOLPES**, pues no hay tanta variedad como en grandes del género, tipo «Tekken».

alternativas

De momento el único juego de lucha disponible para GameCube (aparte de éste) es **«Super Smash Bros»**, pero su desarrollo está más cerca de los "party game" que de los juegos de combates "uno contra uno". Eso sí dentro de pocos meses podremos disfrutar de **«Soul Calibur 2»**, que tiene una pinta excelente.

GRÁFICOS Los luchadores son enormes y se mueven muy rápido, y los efectos de luz son la "releche", pero los decorados se ven algo sosos. **85**

SONIDO Los efectos están logrados y la música es bastante cañera, pero se echan en falta las voces... aunque sólo fuera durante los vídeos. **72**

DURACIÓN Como buen juego de lucha, su multijugador es toda una garantía, aunque la similitud de los modos de juego no le favorece. **78**

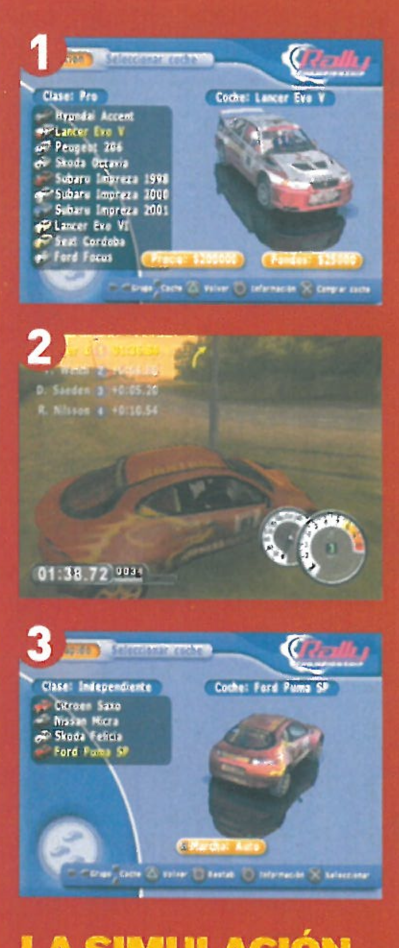
DIVERSIÓN El sencillo sistema de control y las transformaciones "enganchan" a tope, a pesar de que su simulación no sea muy profunda. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 83

VALORACIÓN

«Bloody Roar» es un gran juego de combate: espectacular y muy entretenido. Además, tiene la ventaja de contar con un control apto para todo tipo de jugadores, tan asequible que los más expertos pueden encontrar que su simulación resulta un poco limitada (ya que no hay nada parecido a las series de super-combos de «Tekken») y no demasiado exigente. Pero en cualquier caso, es una gozada ver a nuestros luchadores atizándose en su forma animal, y seguro que gustará mucho a cualquier fan de la lucha.

■ VELOCIDAD ■ PROEIN ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 7 de junio



LA CLAVE de este juego de rallies está sobre todo en su sencillo control, al que une sus correctos gráficos y el atractivo de contar con 29 coches reales.

LA SIMULACIÓN

El modo Simulación recuerda un poco al estilo de juego de «Gran Turismo 3». Así funciona:

1. EL GARAJE será el lugar donde compremos nuestro primer coche, que por fuerza deberá ser de la categoría más pequeña (por las "pelas", vaya).
2. EN LAS CARRERAS acumularemos dinero con cada victoria, que después podremos utilizar para ir comprando coches cada vez más potentes.
3. LA CATEGORÍA de nuestro coche nos permitirá participar en Campeonatos más importantes y ganar más dinero.

¡¡TRAGA BARRO, CHAVAL!!

RALLY CHAMPIONSHIP

Hazte con el control de estos bólidos todoterreno, pisa a fondo el acelerador, disfruta de cada curva y... ¡cuidado con el árbooool! Uf, menos mal que sólo se trata de un nuevo simulador de rallies.

4X4 Todos los vehículos del juego son reales, y hasta podremos elegir entre varias versiones de coches famosos. Entre ellos, están este precioso Subaru Impreza o el Mitsubishi Lancer VI.

■ **ESTE NUEVO JUEGO DE RALLIES PARA PS2** mezcla, por decirlo en pocas palabras, el planteamiento de un simulador "serio", con un control tirando a lo arcade. ¿Y eso cómo es? Vamos a explicarlo poco a poco. En principio, disponemos de tres modos de juego: Carrera rápida (competiciones individuales en circuitos separados), y los dos principales, Arcade y Simulación. El primero contiene tres competiciones de 4, 8 y 12 circuitos cada una, que funcionan con los clásicos checkpoints, y el modo Simulación son seis campeonatos por puntos a través de 36 circuitos sobre todo tipo de superficies (nieve, barro, asfalto, tierra...). En ambos modos siempre corremos en solitario, como Carlos Sáinz en la realidad.

Estas opciones de juego, unidas a los 29 coches oficiales disponibles (206, Golf, Lancer, y clásicos como el Stratos), completan la parte "seria" del juego.

→ **SIN EMBARGO, EL CONTROL** se desmarca del resto porque los coches reaccionan con tanta viveza que no siempre sus movimientos resultan lógicos, y esto

LOS COCHES reaccionan con velocidad al stick, pero como el control es más bien arcade, el pilotaje no se hace difícil.

LOS COCHES SUFREN deformaciones en la carrocería según van golpeándose contra los obstáculos del decorado.

LOS 6 RALLIES transcurren sobre otras tantas localizaciones reales, como Gales, España, Finlandia, etc., cada una con 6 tramos.

¡VAYA CIRCUITOS!

Aunque la mayoría de los 36 circuitos en los que corremos son "normales", también encontramos algunos de lo más curioso. Aquí tenéis unos ejemplos:

UN CEMENTERIO no parece un sitio muy recomendable para montar un rally, pero en este tramo de Gales no deberéis dudar en pasar a todo gas entre las lápidas. ¿Habrá zombis?

EN LA PLAYA os encontraréis con un gracioso guiño a la película "Salvar al Soldado Ryan", con esta zona que imita el escenario del famoso desembarco de Normandía.

LOS 29 COCHES que podemos llegar a conseguir son todos reales, y están divididos en cinco categorías: los Independientes, 1600 c.c., 2000 c.c modificados, los Profesionales, y por último los Clásicos. Las diferencias entre ellos se dejan notar sobre todo en la velocidad punta.

puede parecer molesto si se prefiere el realismo. Esto sucede tanto en el modo Simulación, como en el modo Arcade.

En cuanto a los gráficos, los coches están bien realizados -aunque se notan los bordes dentados-, y los circuitos resultan muy originales (playas, puertos marítimos, ¡y un cementerio!). Sólo les falta algo de detalle y brillantez para resultar impactantes. No se puede tener todo...

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA CANTIDAD** de coches y circuitos (29 y 36), que le aseguran una vida bastante larga al juego.
- **LOS MODOS DE JUEGO** principales (Arcade y Simulación), que resultan largos y entretenidos.

lo peor

- **EL MODO MULTIJUGADOR**, que por la falta de opciones de juego acaba pasando desapercibido.
- **LOS GRÁFICOS**, que aunque no son malos, no ofrecen la calidad que ya hemos visto varias veces en PS2.

alternativas

Tanto por su perfección técnica, como por su excepcional control, **«World Rally Championship»** sigue siendo el referente a seguir dentro de los rallies en PlayStation 2 (ya veremos qué pasa cuando lleguen **«Colin McRae 3.0»** y **«V-Rally 3»**). Por lo demás, no está de más recordar que **«GT3»** es el mejor juego de coches que puedes jugar en PS2.

GRÁFICOS Los coches están bastante bien diseñados (a pesar del "jagging"), aunque los circuitos y algunos efectos simplemente cumplen. **73**

SONIDO Los comentarios del copiloto en castellano y los efectos cumplen sin alardes, mientras que la música pasa algo desapercibida. **69**

DURACIÓN Los dos modos principales, sus 36 circuitos y 29 vehículos aseguran juego para rato. Y hay un multijugador, aunque no da mucho de sí. **81**

DIVERSIÓN El control es muy sensible, pero los fallos nunca hacen perder mucho tiempo, por lo que la conducción resulta un poco simple. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 77

valoración

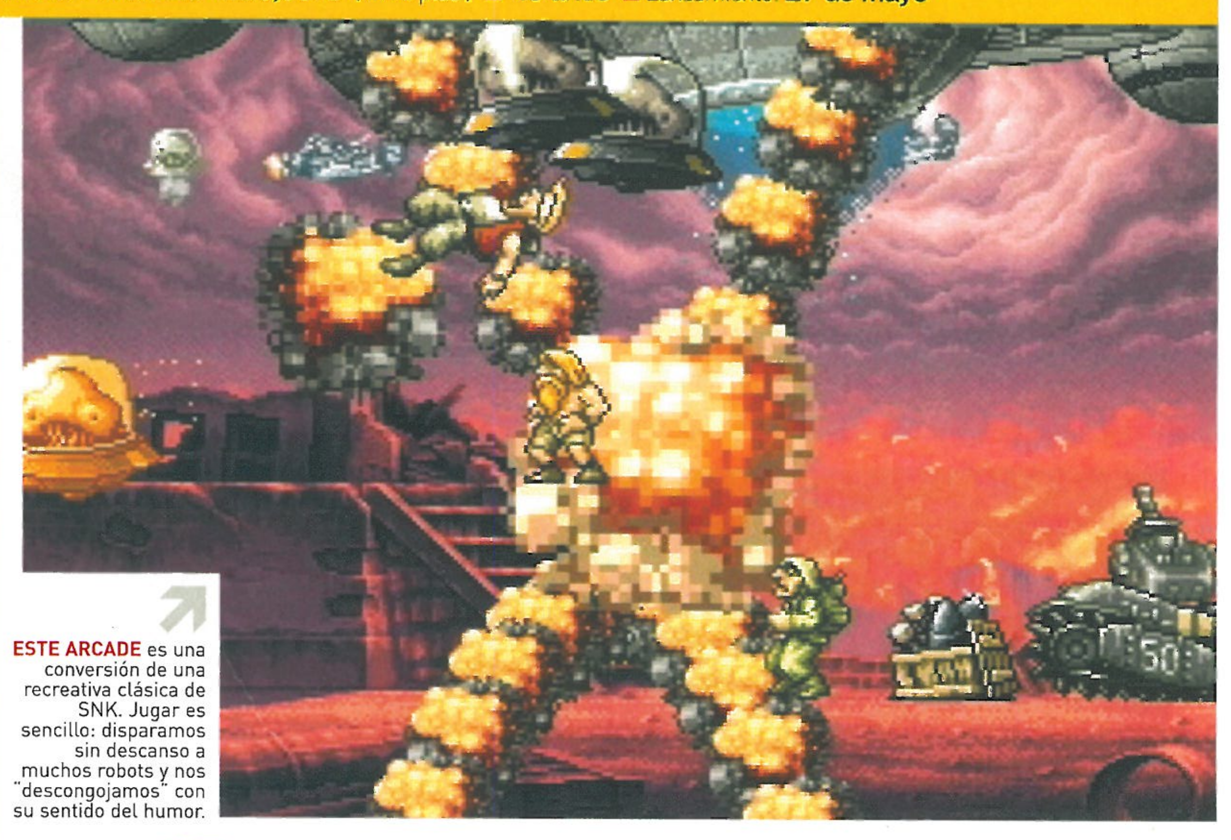
Los aspectos generales de este juego -control simple y poco exigente y nivel técnico correcto-, hacen de él una opción muy digna, que no decepcionará a ningún aficionado a los rallies, salvo que sean auténticos fanáticos de la simulación. Aunque a nosotros nos parece que le ha faltado dar una vuelta de tuerca más a esos apartados técnicos y jugables para poder llegar a ser uno de los grandes, su catálogo de opciones, coches y circuitos son suficientes como para entretener con garantías durante bastante tiempo.

■ ACCIÓN ■ SNK ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 29,99 € (4.990 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 27 de mayo

NO DEJES UNO EN PIE

El enemigo dispone de toda clase de armatostes. A nosotros nos tocará infiltrarnos por entre sus filas y freírlos a tiros sin piedad:

1. **DISPARAR SIN PARAR** es fundamental para salir vivo. Para matar a las miríadas de enemigos recibiremos láseres, lanzagranadas y hasta algunos vehículos superdestructivos.
2. **LOS REHENES** que rescatemos (hay muchos en cada escenario) nos premiarán dándonos nuevas armas, comida, algunos ítems o incluso se unirán a nosotros para ayudarnos.
3. **AL FINAL DE CADA FASE** nos espera el mastodóntico "final boss". Hay que encontrar su rutina y usar todo lo que tengamos contra él. Si le vencemos, nos premiarán por los rehenes rescatados.



ESTE ARCADE es una conversión de una recreativa clásica de SNK. Jugar es sencillo: disparamos sin descanso a muchos robots y nos "descongojamos" con su sentido del humor.

FIO

Es del grupo de los héroes: dos chicos y dos chicas (cada uno con sus animaciones propias) que se baten el cobre contra el ejército loco con la ayuda de láseres, escopetas, misiles y algunos vehículos. Y nuestra ayuda, claro.

¡DISPARA O MUERE!

METAL SLUG X

¿Os imagináis a Rambo protagonizando una comedia? Pues este juego es algo así: disparos a tutiplén y risas aseguradas.

■ **LOS MÁS CURTIDOS Y VETERANOS EN JUEGOS** conoceréis la saga «Metal Slug», todo un clásico en los salones recreativos. ¿No eres uno de ellos? Pues que sepas que su propuesta es controlar a unos guerrilleros que pelean a lo Rambo contra el típico ejército que quiere adueñarse del mundo. Nuestra misión consiste en disparar a los enemigos (si queremos, acompañados de un segundo jugador), los cuales aparecen y disparan, por todas partes, mientras avanzamos por los escenarios, que se mueven con scroll lateral. Al acabar el nivel tenemos que enfrentarnos al descomunal jefe final, que usa su artillería pesada contra nosotros. Esto se mantiene fase tras fase, teniendo como ayuda las poderosas armas (o incluso vehículos) y la comida que encontremos en el camino. La diferencia con arcades similares es el alocado sentido del humor, que se mezcla con espectaculares explosiones y la originalidad de los engendros mecánicos.

→ **PUES ESTA VERSIÓN PARA PSONE ES UNA MEJORA** del segundo «Metal Slug», con más enemigos y minijuegos que en la recreativa, pero manteniendo los gráficos 2D y el sistema que os acabamos de contar. ¿Esto qué

ALGUNAS ARMAS son difíciles de conseguir, pero hay que ver lo contundentes que resultan. ¡Comed láser, bribones!

¿QUIERES MÁS MODOS?

Si el modo Arcade se os hace corto, probad con los modos extra que ofrece el juego. Sus retos no son nada sencillos, pero si los pasamos, nos ascenderán.

ESCUELA DE COMBATE: con dos modalidades: Time Attack y Survival. Jugamos en las fases pasadas en el modo Arcade, intentando subir de rango.

"ANOTHER MISSION": se abre al pasarnos el juego. Son pruebas que duran unos segundos, como la de aquí (hay que saltar de un vagón a otro).

COMO EN LAS RECREATIVAS, pueden participar dos jugadores simultáneamente. ¡Vaya lío de sprites!

NO TODO ES DISPARAR. A veces tendremos que saltar para llegar a zonas alejadas o esquivar ataques rivales.

LA AMBIENTACIÓN de cada escenario está muy conseguida, aunque entre tanta explosión...

supone? Pues que por un lado es todo un lujo tener en casa una conversión casi exacta de la recreativa. Pero por otro lado, al haber continuaciones infinitas, nos pasamos el modo principal en pocas horas. Además, los gráficos están anticuados para los tiempos que correr, pero los modos extra, el bajo precio del juego y sobre todo su diversión y fidelidad a la máquina contrarrestan el problema de su duración.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL HUMOR Y LA ACCIÓN** nos hacen rememorar las horas que nos pasábamos en los recreativos.
- **ES MUY ADICTIVO** mientras dura, gracias a su mecánica simple, pero altamente efectiva.

lo peor

- **DURA POCO,** pues con las continuaciones infinitas se acaba en un rato. Los modos extra no bastan.
- **LOS GRÁFICOS** son a la antigua usanza, lo que puede echar para atrás a los usuarios más jóvenes.

alternativas

La saga **«Castlevania»** tiene dos versiones en Playstation. También es un estilo 2D clásico, aunque algo más pausado y basado más en las plataformas. Hace un par de años salió **«Expendable»**, también con muchos tiros, pero con avance vertical y gráficos poligonales, pero que no llegaba a las cotas de diversión de «Metal Slug X».

GRÁFICOS Explosiones, muchos disparos y animaciones graciosas se muestran en unos fondos detallados. Eso sí, nada de polígonos en pantalla. **68**

SONIDO La música, aunque al principio motiva, se hace demasiado repetitiva. Los efectos, salvo algunas voces divertidas, son normalillos. **67**

DURACIÓN Una vez nos pasemos el modo Arcade (en un par de horas) sólo quedan los extras, que mantienen el interés unas horas más. **60**

DIVERSIÓN Lo de disparar sin parar a todas partes es adictivo a tope y si jugáis con un colega, "pa´que" os vamos a contar... **82**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

A los que tengáis más de veinte años os costará no "viciaros", aunque sea por los viejos tiempos, con este desternillante arcade de pura cepa. Los más jóvenes quizá lo encuentren más limitado, considerando que a nivel técnico, aunque fiel a la recreativa, está un poco "pasado de moda". Su duración es un lastre importante, porque os lo podéis acabar con modos extra y todo en unas seis horas, pero su bajo precio y la diversión que aporta durante ese tiempo (sobre todo a dos jugadores) son buenos alicientes para adquirirlo.

■ PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

LA VELOCIDAD es una de las constantes de esta aventura: efectuamos auténticas locuras como loopings o descensos casi imposibles, que le dan una gran emoción al juego.

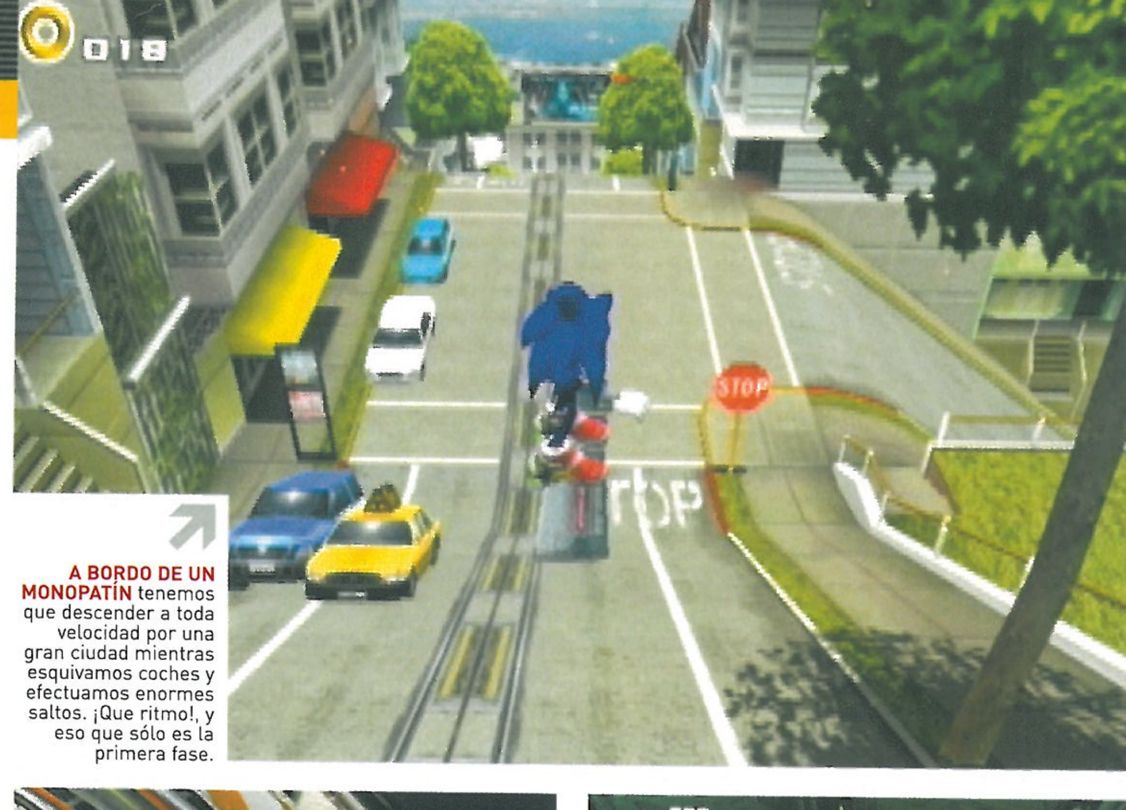
¡VUELVE EL MÁS RÁPIDO!

SONIC ADVENTURE 2

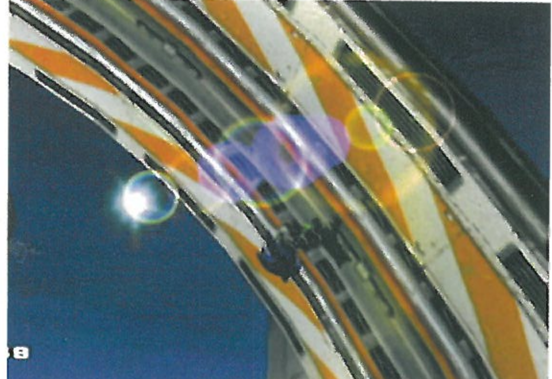
Sonic y compañía recogen sus bártulos y se trasladan a Game Cube manteniendo todas sus señas de identidad en un plataformas largo, variado y, sobre todo, rápido. ¡Fiuuu!

■ **SONIC, EL ERIZO MÁS FAMOSO DEL MUNDO** de las consolas, es conocido por protagonizar los juegos de plataformas más rápidos y vertiginosos, y por ser la exclusiva mascota de Sega... hasta hace bien poco. Y es que desde que la compañía nipona decidió lanzar sus juegos en todas las plataformas, ya hemos visto a Sonic saltando en GB Advance y ahora, luce su mejor aspecto en GameCube, eso sí, en una conversión con muy pocos cambios con respecto al «Sonic Adventure 2» que apareció hace más de un año en Dreamcast.

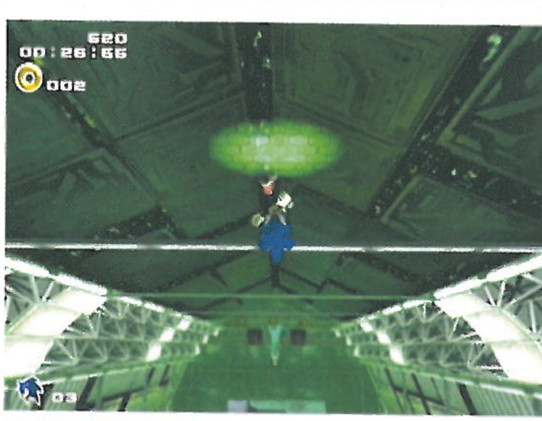
→**LA MECÁNICA DE JUEGO** nos obliga a elegir al principio entre el bando de los "buenos", compuesto por Sonic, Tails y Knuckles, o el equipo de los "malos", integrado por Shadow, Robotnik y Rouge. Según el que escojamos el argumento y las fases son distintas, aunque su desarrollo es muy similar, debido a que cada personaje tiene su doble en el otro bando. Así, vemos como en las fases de Sonic (y Shadow) nuestro cometido consiste en correr a toda pastilla por unos escenarios en 3D que casi parecen circuitos, mientras realizamos todo tipo de "locuras" como enormes loopings o descensos en picado. Por su parte, las pantallas de Tails y Robotnik tienen la



A BORDO DE UN MONOPATÍN tenemos que descender a toda velocidad por una gran ciudad mientras esquivamos coches y efectuamos enormes saltos. ¡Que ritmo!, y eso que sólo es la primera fase.



LOS LOOPINGS son frecuentes en las fases de Sonic, son muy espectaculares, aunque se pierde el control en ellos.



HASTA POR EL TECHO tenemos que correr para evitar que el mal se apodere de la esmeralda. ¡Lo que hay que hacer!

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

Al principio del juego podemos elegir de que bando jugar, dependiendo de quien elijamos la historia es diferente.

EL "LIGHT TEAM" está formado por Sonic, Tails y Knuckles. Su misión es proteger la "Master Emerald" del bando de Robotnik.

EL "DARK TEAM", compuesto por Robotnik, Shadow y Rouge, intenta deshacerse de Sonic y compañía y robar la esmeralda.

2

3

UN VARIADO DESARROLLO

Cada personaje tiene unas cualidades diferentes que debe aprovechar al máximo. Así lo hacen:

1. SONIC Y SHADOW están en las fases más frenéticas.
2. TAILS Y ROBOTNIK son unos expertos pilotos y sus pantallas son tipo shooter.
3. KNUCKLES Y ROUGE pueden trepar a cualquier parte para buscar las joyas.

estructura de un shooter , así que a lomos de un robot fuertemente armado, tenemos que ir avanzando por mapeados laberínticos mientras disparamos a cientos de enemigos y resolvemos algunos puzzles muy sencillos.

Finalmente, la misión de Knuckles y Rouge es encontrar los fragmentos perdidos de la "Master Emerald" , y nuestra labor en estas fases es explorar hasta el último rincón del escenario, por lo que el desarrollo de estas fases es muy tranquilo y no tiene nada que ver con el alocado ritmo de los otros personajes. Como veis, la variedad está asegurada, pero hasta aquí todo es idéntico al juego de Dreamcast.

➔EN CUANTO A LAS NOVEDADES DE ESTA VERSÍON de GameCube, lo que primero salta a la vista son las mejoras gráficas, y es que, aunque el juego es ▸▸

SONIC ➔

La mascota de Sega, que lleva con nosotros desde 1991, ha dejado en ridículo el "caso Figo" y está dispuesto a arrasar en las consolas de Nintendo. Nosotros encantados, claro.

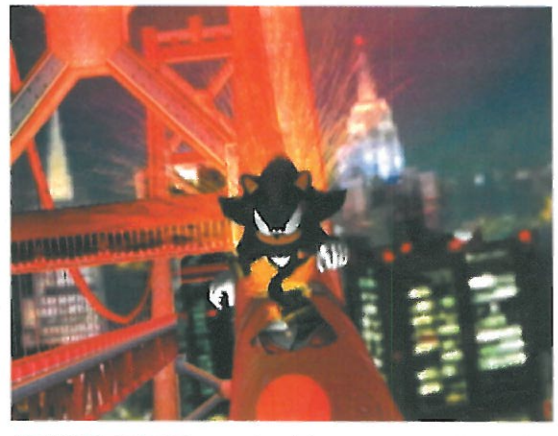
LOS CHAOS

Los chaos son unas simpáticas criaturas que vamos encontrando durante el juego y con las que vamos a pasar muchos ratos de diversión:

EN EL JARDÍN CHAO es donde debemos dejar los huevos para que nazcan los chaos y donde debemos criarlos.

CON EL CABLE LINK podemos traspasar nuestro chao a la GBA y seguir poniéndole "fuertote" en cualquier parte.

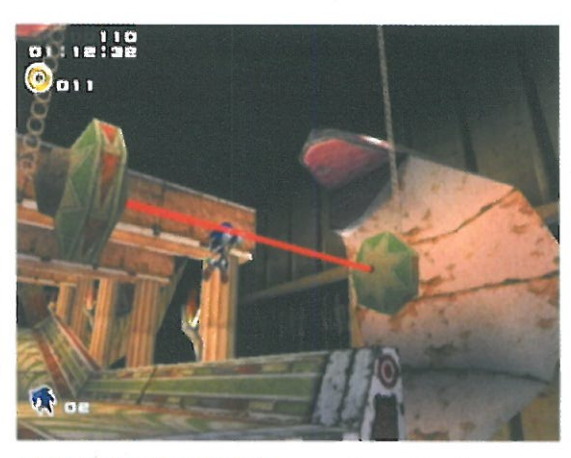
LAS COMPETICIONES entre chaos son muy diversas, pero debemos criarlos bien si pretendemos ganar.



ALGUNOS EFECTOS, como las chispas que se producen al "grindar" una superficie metálica, están muy logrados.

ESTE SIMPÁTICO CHAO está siempre en los puntos clave de las fases y no duda en ofrecernos útiles pistas. ¡Qué majete!

EN EL MERCADO NEGRO del "Chao world" podemos hacer "trapicheos" y conseguir objetos para nuestras mascotas.



LA VARIEDAD DE ACCIONES que pueden realizar los personajes es enorme: colgarse de barras y lianas, trepar...

AL LORO CON LA SECUENCIA

LAS GENIALES SECUENCIAS que hay entre fase y fase están generadas a tiempo real (utilizan los mismos gráficos que el juego), y sirven para ir desgranando poco a poco la historia. Además tienen el frenético ritmo de toda la aventura. ¿Molan, eh?

SHADOW

La última adquisición del bando de Robotnik es un erizo cibernético que posee las mismas habilidades que Sonic. Gracias a este nuevo "fichaje" el erizo azul va a tener por fin un rival a su medida con el que medir sus fuerzas.

prácticamente igual que en DC, ahora todo se ve de forma más nítida y la velocidad general ha aumentado bastante, logrando así unas animaciones muy suaves y unos espectaculares giros de cámara, que, por el contrario, no siempre está lo bien situada que debiera.

Además de estas mejoras técnicas, el aspecto que realmente ha sido potenciado son sus opciones multijugador –de ahí la coletilla "Battle"-, y ahora encontramos nuevos personajes y pantallas para los minijuegos que ya estaban en DC, así como alguno exclusivo, como el "Karate Chao", además de la conectividad con GBA, que hace que podamos enfrentar a nuestros Chaos con los de nuestros amigos.

Básicamente, los minijuegos mantienen la misma estructura que en las fases para un sólo jugador pero se juegan a dobles,

LAS CARRERAS DE KARTS tienen lugar por primera vez en mitad de una determinada fase. Cuando la superamos se desbloquea un nuevo modo en el que podemos correr en varios circuitos e incluso a dobles.

MEJORAS "MULTIPLES"

Por si el modo para un jugador os acaba aburriendo, los chicos de "Sonic Team" han incluido un buen puñado de modos multijugador para que os lo paséis en grande con vuestros colegas. Además hay un muchas novedades y mejoras respecto al juego de DC. Aquí tenéis las más importantes.

LOS 12 PERSONAJES de que disponemos en la versión de Cube doblan en número a los de DC y están mejor realizados.

EL NÚMERO DE ESCENARIOS por cada juego es muy elevado, lo que asegura su longevidad.

LA VELOCIDAD no se resiente en absoluto cuando son dos los jugadores y todo va igual de rápido que a un sólo jugador.

«SONIC ADVENTURE 2» ES UN ORIGINAL PLATAFORMAS, RÁPIDO Y MUY VARIADO

EL NÚMERO DE ENEMIGOS que pueblan las pantallas de Tails y Robotnik es inmenso, suerte que armas no faltan.

EL "KARATE CHAO" es un modo exclusivo de GameCube en el que enfrentamos a los chaos en duras peleas.

así, vemos como Sonic se enfrenta a Shadow en carreras y Tails a Robotnik en combates.

Un preciso sistema de control, adaptado perfectamente al mando de Cube, y una gran banda sonora, que mezcla el pop y el hip-hop, ponen la guinda a un fantástico título, que va a hacer que todos los "Nintenderos" olviden viejas rencillas y acojan a la mascota de Sega como se merece. ¡Larga vida a Sonic! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CARISMA** de sus personajes, que no ha disminuido en su "traspaso" a Nintendo.
- **LA VARIEDAD** de las fases y de modos de juego hacen que sea muy difícil llegar a cansarse de jugar.

lo peor

- **LA CÁMARA**, que no siempre se coloca con precisión y en ocasiones juega malas pasadas
- **LA PÉRDIDA DE CONTROL** que sufrimos en las fases de Sonic al efectuar loopings y similares.

alternativas

Hoy por hoy no hay disponible ningún otro juego de plataformas en GameCube. Lo más parecido que podéis encontrar actualmente es **«Luigis Mansion»**, que aunque es una aventura (no un plataformas), está protagonizado por los personajes más famosos de Nintendo, aunque su duración es mucho menor. Habrá que esperar...

GRÁFICOS En DC eran la bomba, y aunque ahora lucen un poco mejor, pensamos que GameCube es capaz de hacer mucho más. **82**

SONIDO Los clásicos efectos de todos los Sonic se ven acompañados de diálogos –en inglés– y de una fantástica banda sonora. **87**

DURACIÓN El modo principal es largo, ya que tiene dos aventuras diferentes, y además los modos multijugador y los chaos dan para mucho. **85**

DIVERSIÓN Las fases son muy variadas y el ritmo de juego es frenético, y si además tenéis a alguien con quién jugar, la diversión se multiplica. **86**

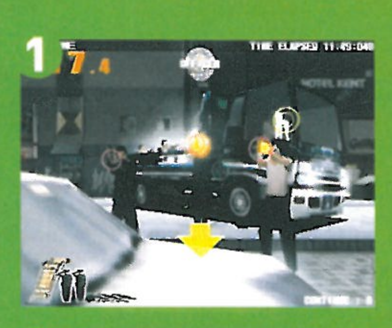
PUNTUACIÓN FINAL 85

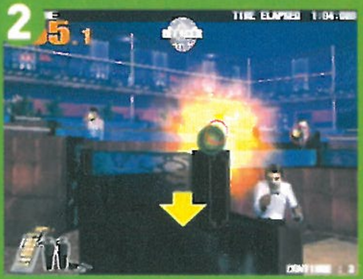
valoración

«Sonic adventure 2: battle» es un juego que tiene de todo: un intenso y largo modo para un jugador, una gran variedad de opciones "multiplayer", una banda sonora excelente... pero creemos que con todo el tiempo que ha pasado podrían haber introducido más novedades con respecto a la versión de DC, ya que, salvo en detalles del modo multijugador, es prácticamente el mismo juego. De todas formas, sigue siendo un título muy recomendable para todos los que no lo hayan jugado antes y que no os podéis perder.

DANIEL QUESADA

■ DISPARO ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya a la venta





¡MANOS ARRIBA! O ABAJO...

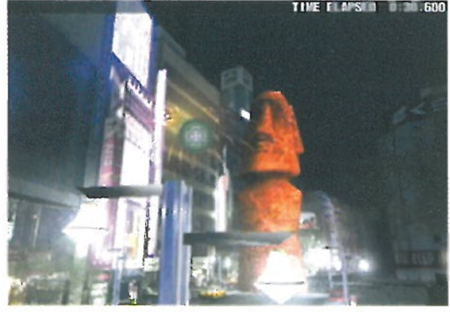
Ya sea con pistola y cámara, con pad o incluso con ratón USB, el objetivo es siempre el mismo: comportarnos como buenos policías y ascender en el escalafón. Así lo conseguimos:

1.ELIMINANDO A LOS ENEMIGOS que aparecerán a patadas. Tenemos que acabar con los de cada zona antes de que el crono llegue a cero. Así subiremos de rango y ganamos tiempo.

2. EVITANDO A LOS TRANSEÚNTES y otros polis que pueden interponerse en el camino. Si les disparamos, seremos degradados y perderemos tiempo.

3. LIQUIDANDO A LOS JEFAZOS de la banda que nos atacan al pasar unos cuantos escenarios. Son más astutos que los demás, pero también caen de un tiro. Todo con tal de llegar a capitán.

ESTE JUEGO DE PISTOLA puede reproducir en pantalla los movimientos que hacemos en la realidad gracias a una cámara USB conectada a PS2.



LA CÁMARA digitaliza nuestra imagen y la usa en el juego (izquierda). A la derecha podéis ver lo útil que resulta en los minijuegos que trae este «Police», como esquivar enemigos o destruir una estatua. Lástima que la cámara no venga con el juego y tengamos que comprarla por separado.

¡AGENTE, CUERPO A TIERRA!

POLICE 24/7

Eso de pegar tiros mola mucho, pero ahora también tenemos que esquivar las balas enemigas ¡con nuestro propio cuerpo!

■ **SER POLICÍA ES MUY DURO,** sobre todo si a un grupo de mafiosos les da por asediar la ciudad en que trabajas. Lo adivinasteis, vosotros sois ese agente, y vuestra labor es acabar con los chicos malos a base de disparos mediante el pad normal o una pistola, esquivar los tiros y no atacar a los transeúntes que huyen en medio de las peleas. Parece lo de siempre, pero este juego trae una jugosa novedad: si conectáis una Webcam (una cámara para Internet) al puerto USB de PS2, el protagonista repetirá en la pantalla los movimientos que hagamos nosotros en la realidad (agacharnos y desplazaros a los lados, básicamente).

→ ESTA FLIPADA DE OPCIÓN sirve para recargar y también esquivar los tiros de los rivales, cuyas balas se acercan en plan "Matrix" (como a cámara lenta). Esto también se puede hacer con un simple mando, pero es más incómodo y no mola tanto. La oferta se completa con un modo práctica, otro de retos (pasarse las fases normales en situaciones especiales), minijuegos en plan "dispara a las botellas" y algún secreto. El resultado final es un juego original y de buen nivel, pero queda por debajo en gráfico e intensidad de "monstruos" como «Time Crisis 2».

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	67
■ DURACIÓN	65
■ DIVERSIÓN	80

Valoración: La unión de webcam más pistola mola mazo, pero tened en cuenta que no vienen con el juego. Si no las compráis pierde bastante, pero si lo tenéis todo resulta muy, muy divertido.

PUNTUACIÓN FINAL 75

RESIDENT EVIL

MILLA JOVOVICH

MICHELLE RODRIGUEZ

Un experimento secreto. Un virus mortal. Un terrible error.

CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS presentan una producción CONSTANTIN FILM / NEW LEGACY FILM / DAVIS FILMS en asociación con IMPACT PICTURES Una película de PAUL W.S. ANDERSON con MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ ERIC MABIUS "RESIDENT EVIL" JAMES PUREFOY MARTIN CREWES COLIN SALMON Director de Fotografía DAVID JOHNSON BSC Diseño de Producción y Vestuario RICHARD BRIDGLAND Supervisor Efectos Visuales RICHARD YURICICH ASC Montaje ALEXANDER BERNER Supervisor Musical LIZ GALLACHER Música Original MARCO BELTRAMI y MARILYN MANSON Producción Ejecutiva CHRISTINE ROTHE Co-Productor CHRIS SYMES Productores Ejecutivos ROBERT KULZER VICTOR HADIDA DANIEL KLETZKY YOSHIKI OKAMOTO Basada en el videojuego "RESIDENT EVIL" de CAPCOM Producida por BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON Escrita y Dirigida por PAUL W.S. ANDERSON

filmboard. FFA FilmFernsehFonds Bayern

■ VELOCIDAD ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 72,95 € (10.490 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 27 de mayo

LAS CARRERAS de «Moto GP» son asequibles para todo tipo de jugadores y resultan muy espectaculares.

LAS FORMAS DE COMPETIR

Una de las virtudes de «Moto GP» son las numerosas formas de competir disponibles. Nada de limitarse a simples carreras:

1. EL CAMPEONATO: Los 20 mejores pilotos del mundo, 10 circuitos reales... vamos, igual que la competición real.

2. EL ARCADE: Tenemos un tiempo límite para superar todos los tramos ¡Y se ganan puntos al adelantar!

3. LOS ENTRENAMIENTOS: Si cumplimos pequeñas pruebas tipo «Gran Turismo» podemos mejorar nuestras habilidades.

MOTO

Las motos de la categoría Moto GP tienen una cilindrada de 500cc, es decir que son las más potentes que compiten en el campeonato del mundo. En el juego están las máquinas que usan Rossi, Checa y Okada.

DIVERSIÓN A DOS RUEDAS

MOTO GP

Las motos más veloces, los pilotos reales, todos los circuitos... ¿seremos capaces de competir a este nivel? Seguro, porque las máquinas de ‹Moto GP› casi se conducen solas.

■ **EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE 500 CC** se corre ahora en Xbox. Este juego nos invita a montar sobre las motos más potentes del mundo (la de Crivi también) y "quemar gomas" en cada una de las 10 pistas reales que se incluyen. Y no hay que tener miedo a la velocidad, porque estas carreras son de lo más arcade (al contrario que el simulador de Namco para PS2, del mismo nombre). El control de las motos es muy completo: podemos frenar independientemente con cada rueda (para derrapar) o cambiar la inclinación del cuerpo para mejorar la respuesta de nuestro "pepino", pero la verdad es que no hace falta complicarse para llegar primero. Al final, basta con acelerar a tope y no chocar con los otros pilotos.

→ **LOS MODOS DE JUEGO** resultan escasos, pero atractivos en «Moto GP». Por supuesto que el campeonato (con los pilotos reales divididos en tres categorías) es el modo principal, pero para sacarle todo el partido hace falta pararse en el entrenamiento. En él debemos superar unas cuantas pruebas pruebas tipo «GT» con las que vamos mejorando las habilidades de un corredor "hecho a medida", con quien tenemos que competir después en el mundial. Vamos, que le convertimos en una estrella desde la na-

EL MODO MULTIJUGADOR es muy emocionante, ya que mantiene los otros 16 pilotos controlados por la consola.

SOBRE NUESTRA MOTO podemos pilotar desde una perspectiva más rápida, aunque también es más difícil.

LOS DEMÁS PILOTOS siguen la trazada de las curvas de manera muy inteligente, como podemos comprobar en las frenadas apuradas.

EL TORNEO EN TU CASA

El juego incluye la licencia oficial del campeonato de Moto GP, es decir que nos permite correr en pistas "de verdad" y bajo las mismas escuderías que compiten en el torneo real. Eso sí, no esperéis oir los gritos de "España, España" en la catedral de Jerez:

PILOTOS. Están todos los corredores de 500 cc, pero hay que desbloquearlos a medida que superamos circuitos.

DETALLES. Todos los circuitos son reales, y además incluyen casi todo lo que se puede encontrar en una carrera.

REPETICIONES. Por si queremos volver a ver la carrera, como si fuese una retransmisión por la tele.

da, como en "Operación Triunfo". Y además también se puede correr contrarreloj por un circuito dividido en "chekpoints".

Un buen apartado técnico, con gráficos más espectaculares que realistas, y un completo multijugador se encargan de ponerle la guinda a «Moto GP». Aunque la falta de una simulación más exigente en el comportamiento de las motos impide que el juego alcance gran profundidad.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS MODOS DE JUEGO** que además de el campeonato, nos permiten competir en modo «GT», arcade y el multijugador.
- **LA LICENCIA** nos permite correr con pilotos y circuitos reales.

lo peor

- **LA SIMULACIÓN POCO EXIGENTE** hace que el juego pierda algo de chispa tras unas carreras.
- **LOS GRÁFICOS** son muy llamativos, pero tienen algunos defectos, como la física de las motos.

alternativas

De momento este es el único juego de motos que podéis encontrar en Xbox, aunque dentro de poco estará disponible **«MX 2002 featuring Ricky Carmichael»**, pero si lo que buscáis es un buen juego de velocidad, no dejéis pasar **«Project Gotham»** o **«F1 2002»**. Cada uno en su estilo, son los mejores juegos de coches que hay para esta consola.

GRÁFICOS La sensación de velocidad está muy lograda , al igual que los efectos de lluvia y polvo, pero inexplicablemente las motos "flotan " . **79**

SONIDO Música cañera (que podemos escoger entre varias opciones) y el rugido de los motores: lo justo para una correcta ambientación. **80**

DURACIÓN Podemos jugar 10 circuitos en tres categorías, el modo arcade, las pruebas de entrenamiento y el multijugador. ¿Queréis más? **87**

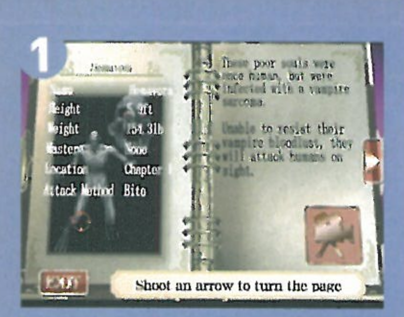
DIVERSIÓN «Moto GP» es sencillo de manejar como pocos, y encima su control es muy completo, pero se echa en falta más simulación. **74**

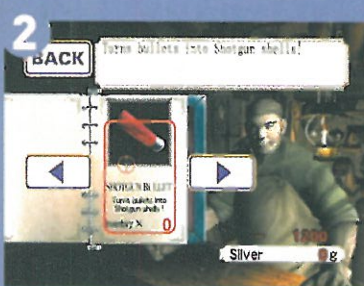
PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

«Moto GP» está dirigido a aquellos jugones que busquen un título de velocidad sin muchas complicaciones. Se trata de uno de esos juegos ágiles, que con cinco minutos de práctica nos permiten convertirnos en auténticos campeones, justo como debe ser un arcade. Eso sí, los amantes de la competición que estén esperando un montón de ajustes técnicos o una conducción más exigente, ya pueden irse despidiendo del DVD de THQ, porque la verdad es que aunque sea un juego largo, no resulta demasiado profundo.

■ DISPAROS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 16 de junio





DISPARAR SIN DESCANSO, con una pistola, contra hordas de vampiros es nuestra tarea en este divertido juego.

TRES FORMAS DE DISPARAR

Junto al modo Arcade, que es el de la versión para recreativa, hay otros dos que sirven para alargar un poco la vida del juego:

1. ARCADE. Tiene seis niveles repletos de enemigos, con aldeanos que rescatar y "jefazos" esperando al final.
2. ESPECIAL. Un mini-rpg con misiones de lo más curioso, en el que logramos puntos y los cambiamos por ítems como nueva munición.
3. ENTRENAMIENTO. Nos propone distintas pruebas donde demostrar que nos somos unos "paquetes" a la hora de apretar el gatillo.

SHADOW →

Es un cazador de vampiros, y junto con su hermano Light forma la pareja protagonista del juego. Este dúo se ha propuesto acabar con todos los chupópteros que pueblan la Tierra a golpe de pistola Gun Con 2, aunque también se puede jugar con el mando normal.

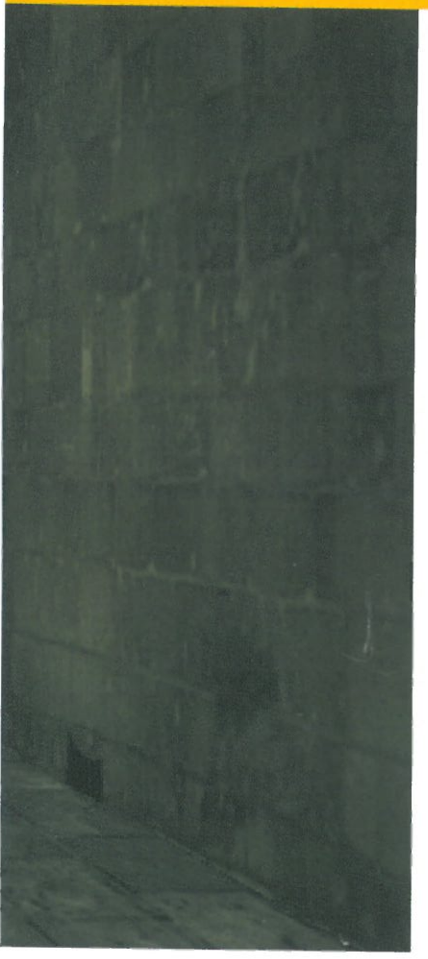
TIRO AL... VAMPIRO

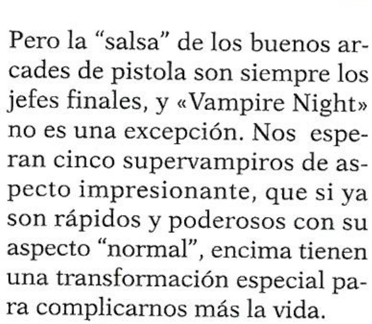
VAMPIRE NIGHT

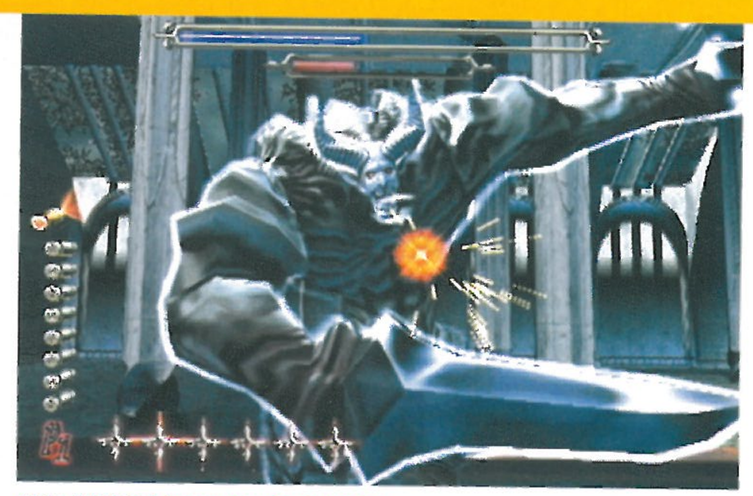
¿Crees que zombies y delincuentes son ya pan comido para tu pistola de luz? ¡Pues ponla a prueba contra estos "chupasangres"!

■ **SER CAZAVAMPIROS DEBE SER UN TOSTÓN:** que si la estaca, que si el crucifijo... ¡y encima esa peste a ajo! Por eso Light y Shadow, los protagonistas del juego, han decidido renovar el oficio y acabar con todos los vampiros de un pueblo a tiro limpio, para librar a los aldeanos de estas criaturas y, de paso, sacarse unas pelillas.

A lo largo de un camino prefijado, solos o acompañados por un colega, y armados con nuestra pistola de luz (o el pad de control si no tenéis una Gun Con 2 o compatible), nos enfrentamos a hordas de vampiros que no nos dan ni un respiro. Ni ellos, ni los lugareños, a los que debemos salvar disparando a los Sarcomas, unos bichos que se les pegan para transformarles en monstruos. Todos los vampiros tienen un punto débil marcado por un círculo azul, así que la puntería se convierte en un aspecto fundamental para avanzar.







CADA ENEMIGO FINAL SE TRANSFORMA en una bestia distinta, con ataques tan devastadores como este "puñalito". ¡Menos mal que nunca se acaban las balas!

TODOS LOS ENEMIGOS TIENEN UN PUNTO DÉBIL, señalado por un círculo azul rodeado de runas. Si tenemos puntería y les disparamos ahí, duran menos.

Pero la "salsa" de los buenos arcades de pistola son siempre los jefes finales, y «Vampire Night» no es una excepción. Nos esperan cinco supervampiros de aspecto impresionante, que si ya son rápidos y poderosos con su aspecto "normal", encima tienen una transformación especial para complicarnos más la vida.

→**EL JUEGO APUESTA FUERTE EN EL APARTADO GRÁFICO,** no sólo con las perfectas animaciones y diseño de los personajes, sino también por los escenarios. Cementerios, castillos y pueblos de ambiente tenebroso aparecen recreados con todo lujo de detalles, sin olvidar los "acongojantes" efectos de luz, efectos borrosos y otras proezas visuales con las que nos sorprende.

Su punto más polémico es la corta duración, un defecto típico del género que «Vampire Night» aplaca en parte con tres modos de juego y otros tantos niveles de dificultad. Si lo pasáis por alto, su genial ambientación y la diversión que ofrece desde el primer disparo os harán enrolaros en el gremio "cazavampiros". HC

REUNIÓN DE VAMPIROS

La enorme variedad de enemigos a los que nos enfrentamos es uno de los puntos fuertes del juego. Destaca sobre todo el diseño de los jefes finales, ya que cada uno muestra una personalidad y estilo propios. Aquí tenéis una pequeña selección de la gentuza que nos ataca:

NOSFERATU: Era un aldeano normal, pero la maldición de los vampiros le transformó en lo que veis. ¡Llenadle de plomo!

MORTIS: Es una mezcla de vampiro y científico loco, pero cuidado con él, porque después se convierte en murciélago.

JEFE FINAL: Este bicharraco está al mando de los demás vampiros, y encima puede hacer hasta dos transformaciones.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA ACCIÓN FRENÉTICA.** El juego no ofrece descanso y va muy directo al grano (¡o al cuello, je je!).

■ **LOS ENEMIGOS.** Muestran un diseño muy trabajado y atractivo. ¡Son vampiros en toda regla!

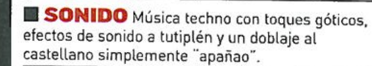
lo peor

■ **LA DURACIÓN.** Pese a tener tres modos de juego, nos hubiera gustado que fuese más largo.

■ **NO TENER PISTOLA.** Porque jugando con el mando se pierde gran parte de su gracia.

alternativas

El competidor más directo de este juego es **«Time Crisis 2»**, algo más intenso y efectivo que este **«Vampire Night»**. Por otro lado, también tenemos al reciente **«RE: Gun Survivor 2»**, inferior en todos los aspectos, pero que puede atraer a alguno por su ambientación terrorífica. Por ahora no hay más opciones para nuestra pistola.



■ **GRÁFICOS** El diseño de los personajes "se sale", al igual que el de los escenarios. Mención especial para los efectos de ataque enemigos. **84**

■ **SONIDO** Música techno con toques góticos, efectos de sonido a tutiplén y un doblaje al castellano simplemente "apañao". **72**

■ **DURACIÓN** Tiene dos modos adicionales y tres niveles de dificultad. Como es tan divertido os lo jugaréis varias veces. Corto, pero suficiente. **65**

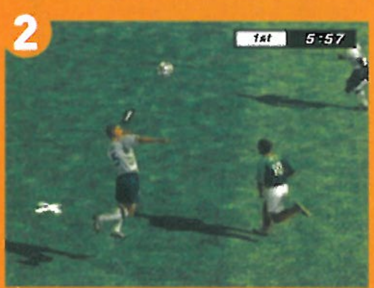
■ **DIVERSIÓN** La respuesta de la Gun Con 2 es muy buena, y lo de ser cazavampiros mola todo. Hasta que lo acabéis os lo pasaréis como enanos. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

Aunque parezca una segunda parte "no oficial" de «The House of the Dead 2» (el famoso juego de disparos con zombies) «Vampire Night» es un juego con personalidad propia. Su desarrollo no tiene ningún misterio (disparar, disparar y disparar), pero es un muy buen representante de su género gracias a una ambientación excelente, unos gráficos muy "currados" y el atractivo de los enemigos. Si andáis "sedientos" de arcades para vuestra pistola, esta es una gran opción, pero no olvidéis su corta duración...

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL FÚTBOL QUE NOS PROPONE este simulador es muy real, por lo que para dominarlo con soltura requiere cierta práctica.

LAS CLAVES DEL ÉXITO

En este juego, llevar a nuestro equipo a la victoria no será coser y cantar, pero sí muy divertido.

1. LOS PASES AL HUECO debemos hacerlos con bastante precisión si queremos que lleguen a su objetivo. Cuesta un pelín cogerles el tranquillo, pero luego se convierten en nuestra mejor baza para abrir las defensas.

2. LOS BALONES AÉREOS dan pie a muchos encontronazos con los rivales, en busca de la posición más ventajosa. Pero no debemos olvidar que la calidad de nuestros centros es igualmente importante para culminar las jugadas.

3. TIRAR A PUERTA cuesta bastante en algunos partidos, sobre todo si el rival cuenta con una defensa un tanto rocosa. Pero un buen disparo puede despejar nuestro camino hacia la victoria.

EL FÚTBOL MÁS EXIGENTE

ISS 2

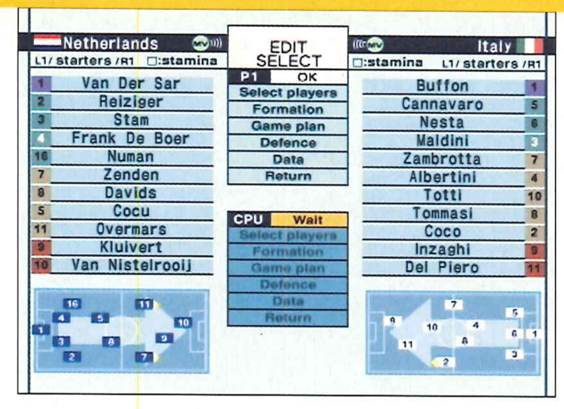
Hay veces que vale la pena sudar un poco la camiseta para sacarle todo el partido a un juego de fútbol... Ésta es una de ellas.

■ **EL FÚTBOL QUE OFRECE** este simulador -que es la segunda entrega para PS2 de esta saga, y cuyas versiones Xbox y GC analizamos el mes pasado- destaca por su simulación exigente y realista, los emocionantes partidos de siempre y un buen acabado gráfico, que incluye parecidos físicos bastante conseguidos de los jugadores. Con respecto a sus posibilidades, el juego cumple, aunque sin alardes, ya que cuenta con 58 selecciones pero ni un solo club que llevarnos a la boca (bueno, al césped), y 4 torneos, entre los que está el Mundial que se disputa durante estos días, una liga y dos copas.

→ **AHONDANDO EN SU ESTILO DE JUEGO,** el juego cuenta con ingredientes como el sistema para pasar en largo o al hueco -que nos obliga a decidir la fuerza y la dirección del balón- o la trabajada IA de los defensas contrarios, que dejan en mantillas a los del

LOS "ISS" →

En un primer momento, Konami bautizó en Europa a sus dos sagas futboleras con el apelativo «ISS». Después, la de más éxito pasó a conocerse como "Pro Evolution", mientras ésta conservó el nombre.



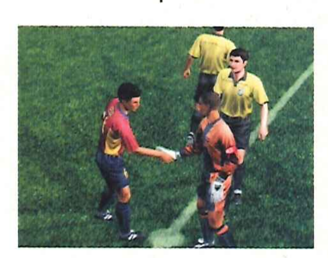
LOS NOMBRES DE LOS JUGADORES son casi todos reales, y además podemos colocarlos sobre el campo de mil formas.

LAS FALTAS se lanzan de una manera un tanto extraña, con unas barras que miden la fuerza, la altura y el efecto.

CONSEGUIR UN GOL no resulta fácil, ya que debemos ajustar la fuerza y dirección de los disparos si queremos que el portero no llegue al balón. ¡Vamos chaval, ahí lo tienes!

REAL CIEN POR CIEN

Los partidos están plagados de escenas que podemos ver fácilmente en el fútbol de verdad. Si es que parece que van a salirse de la pantalla...



LOS JUGADORES se saludan al comienzo del partido, se animan unos a otros, celebran los goles en equipo,... Su comportamiento es tan real que parece que sienten de verdad la camiseta.

¡A LA CALLE! Una fea entrada puede dejar a nuestro equipo con diez, pero como no podía ser menos, ningún jugador se irá del campo sin darle antes muchos "recuerdos" al árbitro.

Milán de Sacchi , que hacen que el juego se resista un poco al principio, pero nos acabe conquistando a base de echarle horas. Esto no quiere decir que sea difícil jugar, sino que enlazar jugadas de mérito nos puede costar un pelín, y aunque podamos desesperarnos durante las primeras partidas, este juego es como el vino, que mejora con el tiempo, y al final, se le puede sacar mucha diversión. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA EMOCIÓN que se alcanza durante los partidos, con jugadas tan al límite que harán que nos tiremos de los pelos en más de una ocasión.

LA AMBIENTACIÓN de los encuentros es una auténtica pasada.

lo peor

LAS ANIMACIONES resultan algo bruscas, sobre todo los remates.

LA FALTA DE CLARIDAD en algunas jugadas, que le hace perder una parte del realismo que aportan otros aspectos del juego.

alternativas

La competencia en PS2 no podría ser más dura. Por un lado Konami se lleva la palma con **«Pro Evolution Soccer», que** sigue siendo el rey, gracias a su realismo, sus gráficos y su diversión. Por detrás quedarían **«FIFA 2002»**, con su inmenso catálogo de opciones y equipos, y **«Esto es Fútbol 2002»**, con una buena oferta de opciones y simulación.

GRÁFICOS El buen diseño de los jugadores, con parecidos físicos incluidos, se ve algo empañado por algunas animaciones un tanto bruscas. **80**

SONIDO Aunque los comentarios no son gran cosa, los estupendos efectos sonoros durante los partidos redondean un buen apartado. **82**

DURACIÓN Pese a su modesto catálogo de opciones, la emoción de los partidos y su buena curva de aprendizaje pueden darle mucha vida. **80**

DIVERSIÓN Cada partido es una historia y un reto diferente, además de ofrecer algunos de los momentos más emocionantes de su género. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

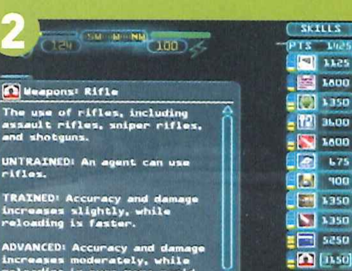
No cabe duda de que este nuevo «ISS» ha heredado algunos aspectos de su hermano, «Pro Evolution», que le han venido que ni pintados. Los partidos son más reales que antes, conseguir un gol resulta más difícil y, sobre todo, las sensaciones que transmite se acercan mucho más a las del fútbol de verdad. Además, el juego en esta versión de PS2 resulta algo más fluido que en las de Xbox y GC, aunque en lo demás son iguales.

No es un «Pro Evolution», pero consigue transmitir unas sensaciones bastante parecidas.

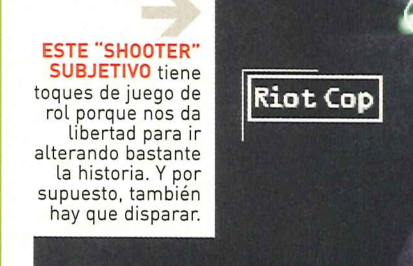
■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 7 de junio

1

2



3



ESTE "SHOOTER" SUBJETIVO tiene toques de juego de rol porque nos da libertad para ir alterando bastante la historia. Y por supuesto, también hay que disparar.

TOCA DECIDIRSE

Dos partidas a «Deus Ex» nunca son iguales, ya que el desarrollo de la historia y los objetivos de cada una de las 23 misiones dependen de 3 factores que tenemos que decidir nosotros:

1. ELEGIR ESTILO DE JUEGO. En cada una de las fases podemos elegir si jugar en modo acción, cogiendo las armas más potentes y disparando a todo lo que se mueva, o en plan sigiloso, sin hacer ruido y evitando que nos descubran.

2. CONFIGURARNOS EL PERSONAJE. El protagonista es una mezcla entre hombre y robot que va encontrando unos implantes cibernéticos. Cada uno sirve para potenciar ciertas habilidades -la fuerza, la velocidad- y según las desarrollemos así nos asignan misiones.

3. LAS DECISIONES QUE TOMAMOS. Dependiendo de nuestra reacción ante determinadas situaciones (como decidir cargarnos o no a alguien), el argumento seguirá un camino u otro: nos darán cierto equipo, recibiremos llamadas de nuevos personajes...

J.C. DENTON

El protagonista del juego es un policía al servicio de la ONU, pero su misión no es mantener la paz como los cascos azules, sino acabar con una amenaza terrorista aprovechando los implantes biomecánicos que tiene instalados.

DISPAROS CON MUCHO ROL
DEUS EX

¿Cansados de "shooters" donde sólo hay que disparar? En éste podéis elegir vuestra propia historia manejando al cuñado de Robocop.

■ **UN POLI DEL FUTURO CON IMPLANTES** mecánicos en su cuerpo (vale, en casi todo su cuerpo, ¡malpensados!), se enfrenta a una banda de terroristas y, por supuesto, nos toca a nosotros ayudarle. Pero esto es sólo el principio, porque en este shooter subjetivo tenemos tanta libertad de elección que el argumento cambia en función de las decisiones que tomamos, los objetivos que cumplimos en cada fase... Por ejemplo, si arrasamos con todos los enemigos que vemos, nuestro jefe nos entrenará como asesinos, cosa que no haría si hubiéramos sido más... discretos. Porque en cada una de las 23 fases de «Deus Ex» podemos elegir cómo queremos jugar: infiltrandonos sin que nos vea nadie para evitar enfrentamientos, o bien atacar como si fuésemos un Rambo cargado de adrenalina.

Pero aquí no se acaban las enormes posibilidades de «Deus Ex», porque además durante la partida podemos mejorar los implantes biomecánicos del protagonista para configurar tanto sus habilidades (uso de aparatitos eléctricos, puntería...) como sus características (fuerza, velocidad,...) a nuestro gusto. Vamos, casi como si fuera un RPG.

→ **LÁSTIMA QUE LOS GRÁFICOS NO ACOMPAÑEN** a este desarrollo tan bueno y lleno de posibilidades. Y es que el motor gráfico resulta bastante flojete:

EL APARTADO GRÁFICO está a un nivel discreto. Cuando aparecen efectos visuales como éste el juego se ralentiza.

ESTÁ DOBLADO Y TRADUCIDO aunque estas pantallas estén en inglés. Importante, porque hay muchos diálogos.

LOS ENEMIGOS pueden ser de todo tipo, y como es de esperar em un ambiente futurista, también hay robots.

REAL A MÁS NO PODER

Aunque no os lo creáis, el realismo de «Deus Ex» sólo es comparable al de «Metal Gear Solid» porque durante el juego podemos hacer lo que nos apetezca:

PODEMOS COGER TODO lo que se nos ocurra, registrar a los enemigos, esconder los cadáveres, hackear ordenadores, forzar cerraduras... ¡Incluso romper los espejos a tiros!

LOS SECUNDARIOS con los que nos cruzamos lo mismo son revendedores de armas que enemigos disfrazados y es importante hablar con todos para descubrir a unos y otros.

ARMAS PARA PARAR UN TREN. Con todo lo que ofrece este juego, no podía faltar un arsenal de los de quitar el hipo. Por supuesto, teniendo en cuenta lo que se busque (acción o sigilo) habrá que escoger las más adecuadas. Todas las armas pueden ser mejoradas.

las texturas son pobres, los efectos de luz brillan (je,je) por su ausencia y los modelos no están muy detallados. A esto hay que sumar los tiempos de carga, numerosos y bastante largos. Si lográis olvidaros un poco de esos fallos técnicos disfrutaréis de uno de los shooters más innovadores, largos e inmersivos de PS2, porque la verdad es que la historia está tan "currada" que merece la pena vivirla.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL PROTAGONISTA**, por las posibilidades que ofrece a la hora de configurar los implantes y las armas.

■ **EL DESARROLLO**, que depende de las decisiones que tomemos, ofreciendo horas y horas de juego.

lo peor

■ **EL APARTADO GRÁFICO.** Inexplicablemente se encuentra muy, muy por debajo del resto de apartados y empaña la nota final.

■ **LOS TIEMPOS DE CARGA**, numerosos, y algunos muy largos.

alternativas

El mejor shooter para PS2 es **«Medal of Honor: Frontline»**, el cual tenéis comentado en este mismo número. En segundo lugar se encuentra **«Half-Life»**, con una ambientación también futurista y un sistema de juego más arcade. Si preferís la atmósfera del mejor espionaje, **«007: agente en fuego cruzado»** o **«No one lives forever»** os satisfarán.

■ **GRÁFICOS** Cumplen su función de ambientar sin más, porque las texturas son pobres, no hay efectos de luz y hay fallos gráficos notables. **55**

■ **SONIDO** Hay 10.000 frases habladas al castellano y los efectos sonoros son buenos, pero se podían haber currado la música un poco más. **80**

■ **DURACIÓN** El juego nos puede tener enganchados más de 50 horas, y nos incita a rejugarlo para ver los argumentos alternativos. **95**

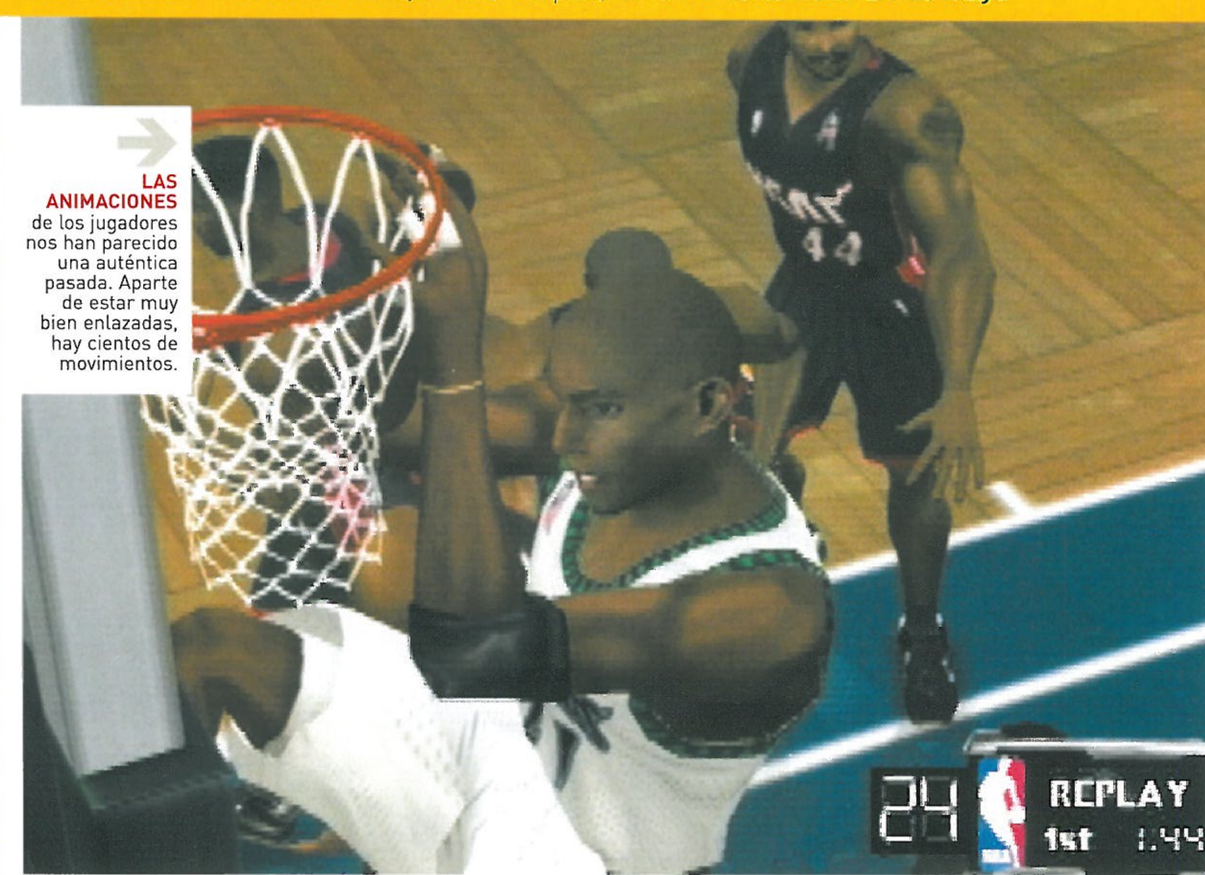
■ **DIVERSIÓN** El argumento es estupendo y las posibilidades de juego inmensas, pero hay muchos tiempos de carga que lastran bastante. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

Si sólo tuviéramos en cuenta el sistema de juego, «Deus Ex» sería uno de los mejores shooters del momento. La "culpa" la tienen su realismo, sus posibilidades de configurar el personaje, las armas, el estilo de juego a nuestro gusto y su desarrollo abierto, que depende de nuestras decisiones. Lo que pasa es que el apartado visual y los tiempos de carga le restan gracia al asunto. Nuestra recomendación es que, si os va el género, paséis por alto estos defectos y os atreváis con él, porque os puede sorprender.

■ DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 24 de mayo



LAS ANIMACIONES de los jugadores nos han parecido una auténtica pasada. Aparte de estar muy bien enlazadas, hay cientos de movimientos.

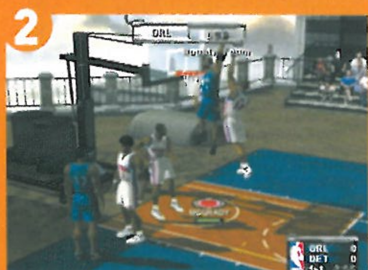
GENUINO BASKET AMERICANO

NBA 2002 COURTSIDE

¿Envidiáis a Pau Gasol porque ya se codea con los mejores jugadores de la NBA? ¡Pues ya es hora de que le empecéis a hacer la competencia!

■ AQUÍ ESTÁ TODA LA MAGIA DE LA NBA. No busquéis más en GC porque además no hay más juegos de basket, de momento. El hecho de contar con la licencia oficial ha permitido a los programadores incluir las 29 franquicias que disputan la liga con sus plantillas reales y actualizadas, y todas las canchas oficiales. Una vez escogido el equipo que más nos guste podemos elegir entre un montón de opciones de juego, bien sea disputar una Temporada completa a 82 partidos, jugar sólo los Play-Off, decantarnos por el adictivo modo Arcade o echarnos un concurso de triples.

→ EN CUALQUIERA DE ESTOS MODOS VAMOS A DISFRUTAR de un completo control que nos permite realizar una gran variedad de jugadas, como alley-hoops o tiros a la media vuelta u otras más técnicas como pedir bloqueos o pasarnos el balón por



EL MODO ARCADE

De entre todas las modalidades de juego que ofrece el título, la opción Arcade destaca sobre las demás por su alocado desarrollo y la diversión que proporciona. Así es como funciona:

1. PRIMERO ELEGIMOS EL EQUIPO que deseemos, teniendo en cuenta que sólo saltan tres jugadores a la pista.

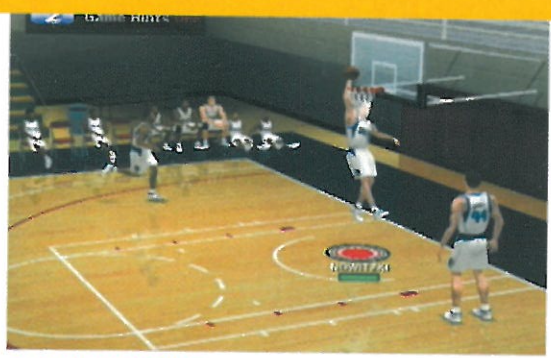
2. NO HAY REGLAS, NI ÁRBITRO ni, por lo visto, ley de la gravedad, porque los jugadores realizan unos mates estratosféricos.

3. ES POSIBLE ANOTAR CANASTAS de más de tres puntos. Esto se logra si encestamos desde dentro de unos "círculos especiales" que salen de repente por la cancha.

KOBE →

Este jugador de los Lakers es una de las estrellas más consolidadas de la NBA, y por supuesto está en el juego. A sus 23 años ya ha ganado dos anillos de campeón y fue elegido MVP en el último All Star. No está mal.

LAS REPETICIONES nos permiten observar con todo lujo de detalles la última jugada que hayamos realizado.



EL ENTRENAMIENTO viene de perlas ara dominar todas las posibilidades de ataque y defensa que nos brinda el juego.

PARA SEGUIR LA ACCIÓN disponemos de un buen surtido de cámaras de diferentes ángulos: lateral, trasera, cenital... Todas resultan muy jugables

¿A QUÉ JUGAMOS?

Eso es lo que preguntaréis a vuestro hermano cada vez que conectéis el juego a la consola, pues éste incluye un montón de modos y opciones de juego diferentes, como estos:

EL CONCURSO DE TRIPLES es siempre sinónimo de piques y diversión multijugador. En este caso es posible organizar torneos para que participen hasta 8 jugadores.

OTRA OPCIÓN INTERESANTE es la de "fabricarnos" nuestros propios jugadores a medida. Sería interesante comprobar como quedaría un equipo de Hobby Consolas...

detrás de la espalda. A consecuencia de este estupendo sistema de control los partidos resultan de lo más entretenidos, pero hay un elemento que empaña en cierta forma la jugabilidad: la baja IA de los jugadores controlados por la consola. Por último, hay que señalar que técnicamente el juego alcanza un buen nivel, poniendo la guinda a uno de los mejores juegos de basket disponibles para cualquier consola. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS MODOS DE JUEGO.** Hay un gran número de ellos, y todos son muy entretenidos.

■ **EL CONTROL.** A pesar de ser de lo más completo, a las pocas horas de juego os haréis con él.

lo peor

■ **LA BAJA IA DE LOS JUGADORES QUE CONTROLA LA CPU.** Lo que les hace cometer algunos errores incomprensibles durante los partidos o permitir encestar canastas con facilidad.

alternativas

Debido a su reciente lanzamiento, GameCube no dispone de más títulos de este género por el momento. Eso sí, dentro de pocos meses la oferta se ampliará con pesos pesados de la canasta, como el **«NBA Street»** de EA Sports o el simulador de Sega **«NBA 2k2»**. Ambos juegos seguro que se lo ponen difícil al título de Nintendo.

■ **GRÁFICOS** De gran calidad. Las animaciones de los jugadores son muy suaves y el aspecto de los pabellones impresiona. Muy buenos. **84**

■ **SONIDO** La ambientación de los pabellones está muy conseguida, pero el hecho de que el comentarista hable en inglés le resta varios puntos. **79**

■ **DURACIÓN** La cantidad y variedad de modalidades de juego y opciones es alucinante, y encima pueden jugar hasta cuatro jugadores. **90**

■ **DIVERSIÓN** Su completo pero asequible control nos permite realizar casi cualquier jugada imaginable. Lástima que la IA esté mal ajustada. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

El título de Nintendo enfoca el baloncesto desde un punto de vista que tira de simulador para atraer a los fans de este deporte. Sus puntos fuertes radican en la cantidad de modos de juego que ofrece y en su completísimo control. Gráficamente está a un buen nivel y, encima, la mayoría de sus modos permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos. En su debe sólo presenta un defecto reseñable: la discutible IA de los jugadores que controla la CPU. En fin, que si os gusta el baloncesto y poseéis una Cube, haceos con este juego.

■ FÚTBOL ■ EA SPORTS ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 47,95 € (7.990 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

ASÍ FUNCIONAN LOS PASES

Su sistema de control nos permite enviar el balón allí donde queramos. Lo único que hace falta es un pelín de habilidad:

1. **BUSCAMOS** a un compañero desmarcado y que se encuentre en buena posición. Para ayudarnos en esta tarea, podemos activar el radar y ver la situación de todos los jugadores.
2. **PULSAMOS** el botón de pase, corto o largo, y llenamos la barra de energía tanto como fuerza queramos que lleve el pase. Aquí debemos ser más precisos, si no queremos mandar la bola a la grada.
3. **SOLTAMOS** el botón y el balón saldrá con la fuerza y la dirección que le hayamos indicado. Si a esto añadimos los efectos que podemos dar con los botones L y R, seremos capaces de casi todo.

LA COPA

Unos se la disputan, otros se conforman con soñar con ella, pero sólo unos pocos la tienen. Si queréis formar parte de ese club tan selecto, no tenéis más que coger el pad y darles su merecido a Alemania, Italia, Brasil, Argentina y compañía. El sueño de España está ahora en vuestras manos. ¡Que comience el espectáculo del fútbol!

JUGAR LA COPA DEL MUNDO de Corea y Japón con cualquiera de las 32 selecciones participantes es el principal aliciente que nos ofrece este nuevo «FIFA».

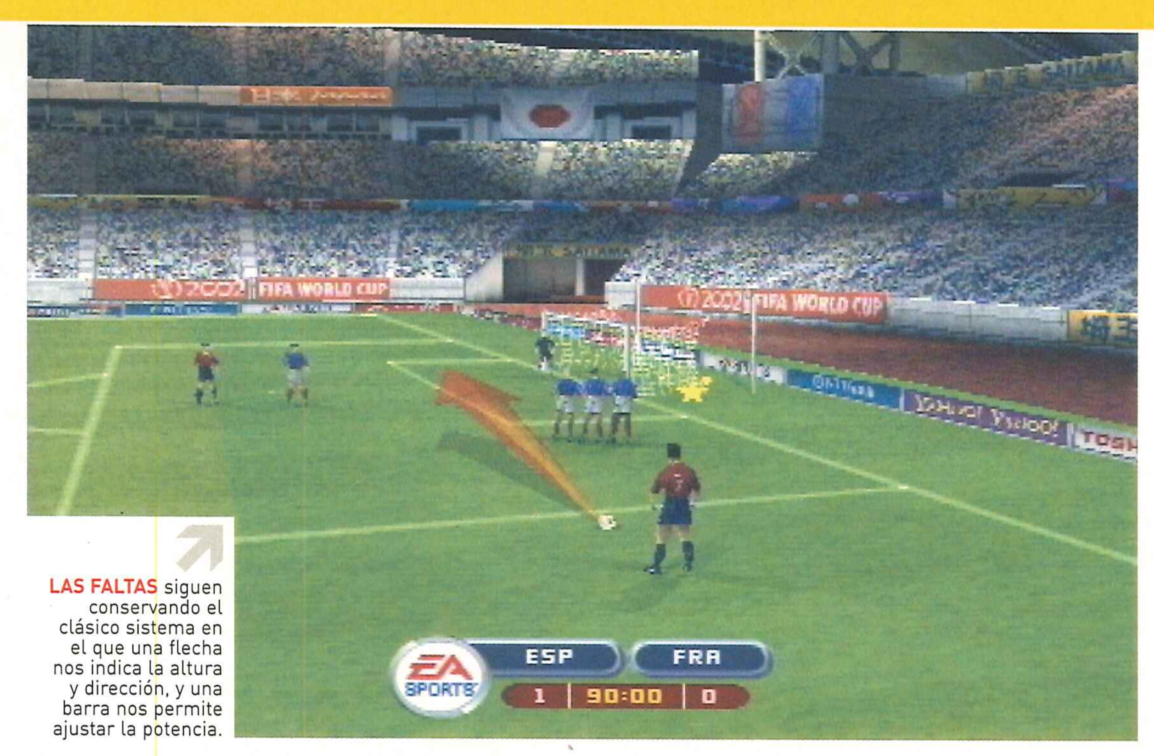
AL PAÍS DEL "GOL NACIENTE"

MUNDIAL FIFA 2002

En los próximos días, 32 selecciones se van a dejar la piel en el campo en busca de la Copa del Mundo. ¿Os atrevéis a poneros en su lugar?

■ **COREA Y JAPÓN** nos pillan un pelín lejos, pero este juego nos ofrece la posibilidad de disputar la Copa del Mundo en nuestra propia casa, ya que pone a nuestra disposición a las 32 selecciones participantes - con todos sus jugadores reales- además de los 20 estadios oficiales del campeonato. Claro que, al tratarse de un juego hecho exclusivamente para el Mundial, se han quedado fuera las demás selecciones, los clubes y el resto de torneos habituales de la saga, lo cual puede hacer que el juego pierda su atractivo una vez pasado el campeonato de este verano.

→ **LO QUE SÍ SE HA CONSERVADO ES EL SISTEMA** de pases que tanto ha dado que hablar entre los aficionados desde la entrega del año 2002, y que nos permite decidir la fuerza y dirección de cada pase. La gran ventaja es que, con un poco de habilidad, podemos mandar el balón a cualquier lugar del campo, lo cual amplía las ya de por sí enormes posibilidades de acción. Sin



LAS FALTAS siguen conservando el clásico sistema en el que una flecha nos indica la altura y dirección, y una barra nos permite ajustar la potencia.

LOS REGATES siguen siendo un buen recurso, aunque en esta entrega el número de posibilidades es mucho menor.

¡ÁRBITRO, PENALTI! Si no fuese por estas repeticiones tan completas, nos robarían todos los partidos por la cara...

EL MUNDIAL EN CASA

En la recreación que se ha hecho del campeonato no se ha pasado por alto ni el más mínimo detalle, incluyendo los logotipos, patrocinadores oficiales...

TODAS LAS SELECCIONES del Mundial, un total de 32, están a nuestra disposición para lograr la victoria final, y cuentan con sus plantillas actualizadas. ¿Os apetece ver ganar a España?

LA COPA DEL MUNDO de Corea y Japón es el único torneo que podemos jugar. Empezamos con los grupos de clasificación, y si quedamos primeros o segundos pasamos a las eliminatorias.

LA SAGA «FIFA» siempre se ha caracterizado por lo espectacular de sus partidos y por ofrecer un control para cualquier tipo de jugador. Pero desde la entrega del 2002, se ha modificado el sistema de control para hacerlo algo más real y exigente.

embargo, el juego vuelve a presentar los mismos inconvenientes de la versión anterior, como la extraña física del balón, que resta realismo a la simulación, las discutibles animaciones y el desarrollo previsible de los partidos debido a un control completo pero poco exigente. La multitud de opciones y el apartado sonoro siguen siendo brillantes, pero el anterior «FIFA 2002» tiene más alicientes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA LICENCIA del Mundial no podría ser más completa, además de que es exclusiva para este título.

EL APARTADO SONORO, es, con mucha diferencia, el mejor de su género, gracias a los comentaristas.

lo peor

LA SIMULACIÓN, aunque sencilla hace que a veces los partidos resulten previsibles y poco fluidos..

SU ESCASEZ DE TORNEOS puede limitar mucho la diversión de este título una vez pasado el Mundial.

alternativas

Si hablamos del Mundial, este título es el único que cuenta con la licencia oficial . Pero si hablamos de fútbol en general, el reciente **«Pro Evolution Soccer»** de Konami lo supera ampliamente, tanto en el apartado técnico como en el jugable. Incluso el propio **«FIFA 2002»** es bastante superior, ya que tiene muchas más opciones, equipos y torneos.

GRÁFICOS El diseño de los jugadores es correcto y se ha suavizado el scroll con respecto a la anterior entrega. Las animaciones, algo bruscas. **78**

SONIDO Los comentarios de Lama y González rozan la perfección, y cada afición cuenta con sus propios cánticos. Una maravilla. **95**

DURACIÓN Como juego de fútbol siempre está garantizada jugando en compañía, aunque el hecho de tener sólo el Mundial le resta puntos. **75**

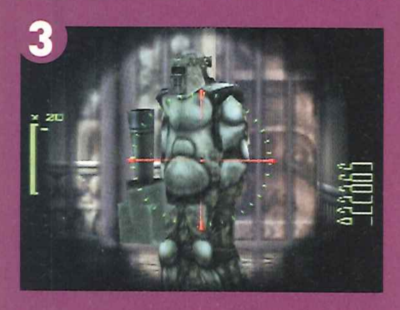
DIVERSIÓN No cabe duda de que los partidos resultan emocionantes, pero algunos aspectos de su simulación son discutibles.. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

Seguro que a más de uno le gustaría estar el próximo verano en Corea y Japón, y si de eso se trata, la verdad es que este juego recrea a la perfección lo que es un Mundial. Pero tened claro que sólo podréis jugar este torneo, y que, por lo demás, esta entrega conserva los fallos de la anterior, como la falta de fluidez de los partidos o el extraño movimiento del balón. Disputar la Copa del Mundo es un aliciente, pero la ausencia de otros equipos y torneos provocará que el interés de este juego se reduzca cuando finalice esta competición.

■ SHOOT'EM UP ■ CODEMASTERS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 64,95 € ■ +18 años ■ Lanzamiento: 31 mayo



CÓMO SER UN MERCENARIO

Cuando nos convertimos en el mercenario John Mullins, protagonista de este juego, nos encargan 27 misiones distintas. Esto es lo que tenemos que hacer en cada una de ellas:

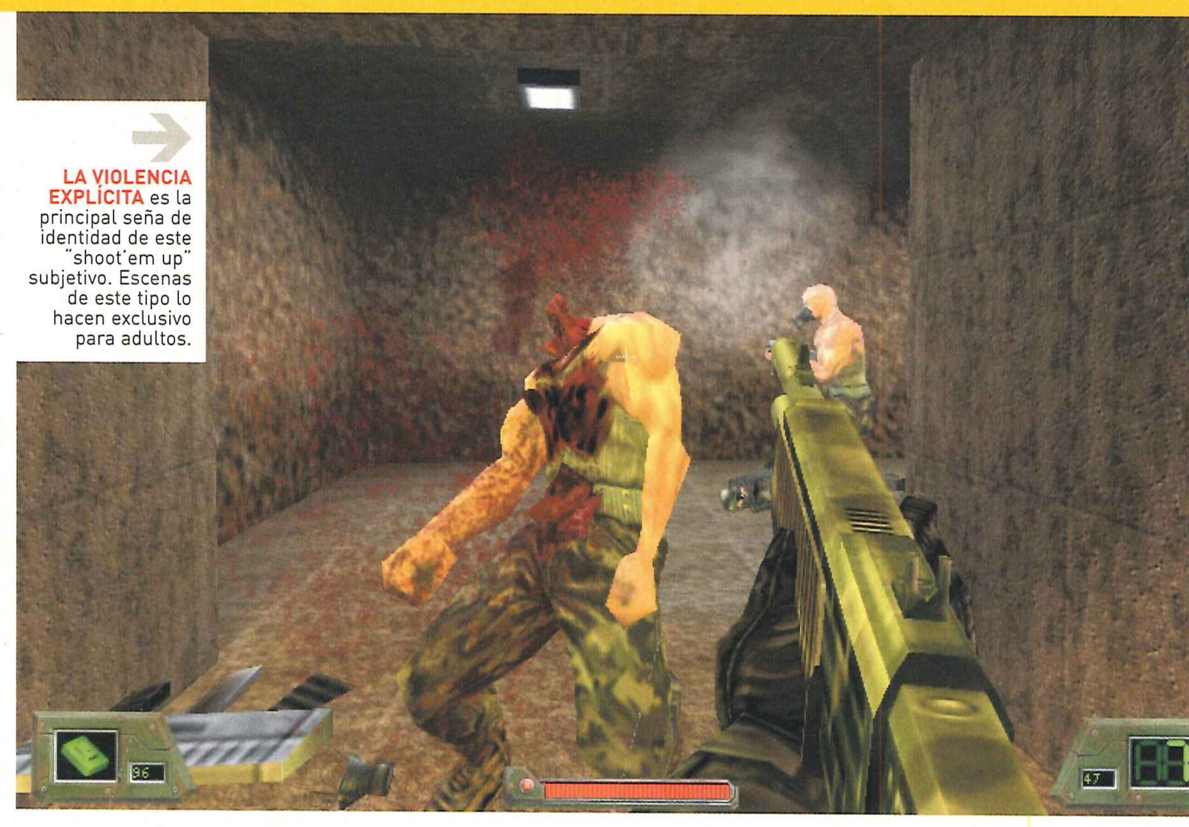
1. ELEGIR LAS ARMAS. Hay 12 armas distintas entre las que escoger de acuerdo a nuestro gusto: rifles de asalto, pistolas, snipers,... Eso sí, el inventario es limitado así que nos toca escoger.

2. ELIMINAR A TODOS LOS MALOS de una misión no es obligatorio, pero como no hay mucho más que hacer, acabar con ellos es lo más divertido.

3. CUMPLIR LOS OBJETIVOS es sencillo porque los escenarios son lineales y a medida que avanzamos nos los vamos encontrando sin mas. Algunos objetivos son eliminar a un malo o encontrar una bomba.

MULLINS

Este mercenario, que como curiosidad apostamos a que está basado en un personaje real con el que comparte nombre y profesión, es el protagonista de este juego y le han encargado la misión de encontrar 4 cabezas nucleares robadas.



LA VIOLENCIA EXPLÍCITA es la principal seña de identidad de este "shoot'em up" subjetivo. Escenas de este tipo lo hacen exclusivo para adultos.

SANGRE DE MERCENARIO

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

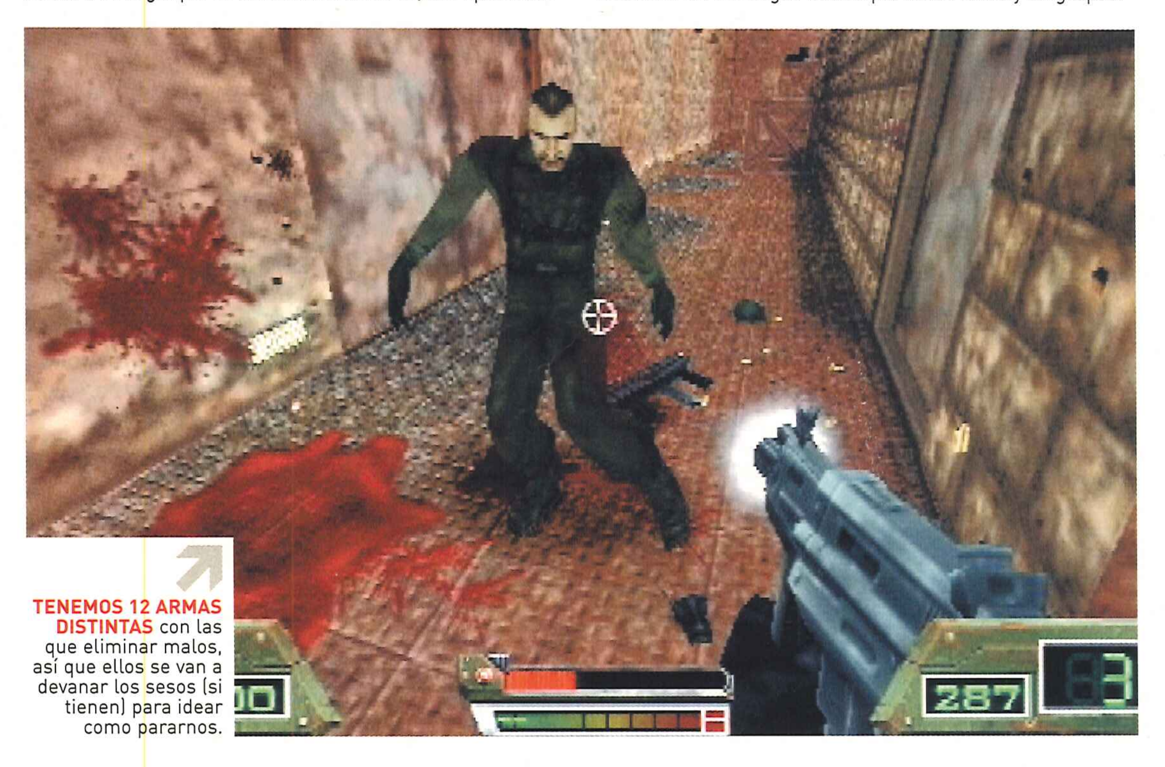
¡Podían haber avisado de que en este juego se ve más sangre que en un quirófano! Claro, como no paramos de disparar todo el rato...

■ **UN MERCENARIO DE GATILLO FÁCIL** (no, no le dan "gatillazos", sino que no deja de disparar, ejem) ha sido contratado para encontrar 4 cabezas nucleares robadas por un grupo terrorista. Así que nosotros, que somos ese mercenario, cogemos nuestras armas -12 para ser exactos-, nos atamos una cinta a la cabeza y nos lanzamos a la búsqueda de las bombitas de marras, o lo que es lo mismo, a recorrer 27 niveles repletos de acción. Claro, que como es lógico, los terroristas no nos van a dejar buscarlas tan tranquilos, así que cuando nos ataquen les vamos a tener que dar un poco de "jarabe de plomo". Eso sí, ojo a dónde disparáis, porque según dónde acertéis, los malos quedan heridos antes de caer, pierden el coco (en sentido literal), un brazo o una pierna mientras se acuerdan de nuestra familia.

→ **LA ACCIÓN ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES,** como habréis deducido por lo dicho arriba, y es el punto más llamativo de este shooter. Esto puede ser un atractivo para algunos, pero aquellos que busquen alguna otra innovación en el género o ciertos toques de aventura se van a sentir defraudados. Porque aunque en teoría tenemos misio-

SEGÚN DÓNDE DISPARAMOS los malos mueren de una forma u otra. ¿A que no adivináis a dónde hemos apuntado?

LOS NIVELES DE ACCIÓN en algunos momentos son muy elevados: los enemigos atacan por todos lados y en grupos.



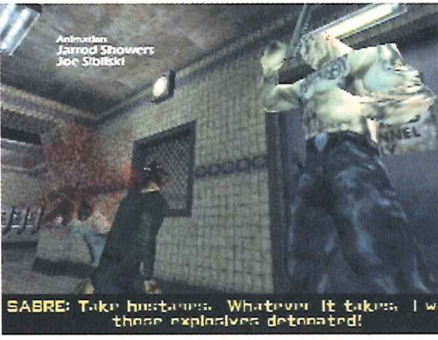
TENEMOS 12 ARMAS DISTINTAS con las que eliminar malos, así que ellos se van a devanar los sesos (si tienen) para idear como pararnos.

A TIROS CON LOS COLEGAS

El modo multijugador es lo mejor del juego: hay 18 opciones para configurar, como el tipo de armas o el tiempo límite y 7 modos de juego. Los mejores son:

TODOS CONTRA TODOS. En este modo de juego podemos descargar toda la adrenalina liándonos a tiros con 3 amigos más. ¡Y además podemos elegir entre 36 escenarios diferentes!

ASALTO A LA BASE. El objetivo, obviamente, es atacar la base de los demás jugadores, pero lo que más mola es que podemos incluir hasta 8 personajes controlados por la máquina.



NUESTRO OBJETIVO consiste en encontrar 4 cabezas nucleares robadas por unos terroristas. Pero como éstos no son tontos las han repartido por todo el mundo. Por eso, durante el juego, visitamos lugares tan distintos como Irak, Estados Unidos o Uganda.

nes que cumplir (encontrar a una persona o infiltrarnos en algún sitio) todas se reducen a avanzar por el escenario sin apartar el dedo del botón de disparo. En resumen: profundidad cero, acción toda. Por su parte, el apartado visual del juego es, simplemente, "cumplidor". Al final el modo multijugador se revela como lo mejor del juego, divertido y con un buen número de modos tipo Deathmatch. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA ESTÉTICA "GORE", si no sois de estómago sensible. Vamos, que "aquí hay mucho tomate".

EL MODO MULTIJUGADOR, con un montón de modos de juego y opciones. ¡Y es para 4 jugadores!

lo peor

LA ESCASA VARIEDAD en las misiones, que se centran en disparar con pocas más cosas que hacer.

LOS GRÁFICOS, que cumplen lo justito y quedan por debajo de lo visto en este género en PS2.

alternativas

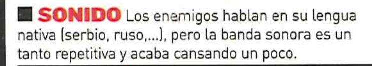
Hay muchos shooters para PS2 y siguen saliendo más. **«007 Agente...»**, **«No one lives forever»**... y casi todos destacan por un apartado concreto: los gráficos y el argumento de **«Half Life»**, la genial ambientación de **«Medal of Honor»** (el mejor) o las opciones de juego de **«Deus Ex»**. Eso sí, de este último tenéis que perdonar el apartado gráfico.

GRÁFICOS Lo único "currado" es el efecto de "desmembramiento" de los enemigos. El resto está poco trabajado y cumple sin más. Justitos. **59**

SONIDO Los enemigos hablan en su lengua nativa (serbio, ruso,...), pero la banda sonora es un tanto repetitiva y acaba cansando un poco. **65**

DURACIÓN El modo multijugador es el motor que da mucha vida a este título. Para un jugador, si no os aburrís antes, ofrece 15 horas. **88**

DIVERSIÓN Es un juego lleno de acción pero casi sin variedad. Por contra, el multijugador es soberbio y si tenéis amigos no pararéis de jugar. **75**

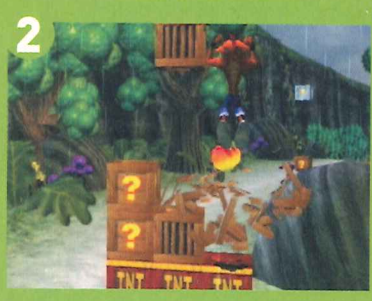


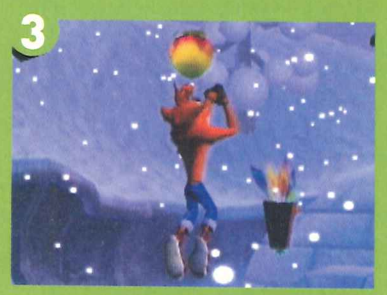
PUNTUACIÓN FINAL 72

valoración

Este juego exclusivo para adultos tiene como principal baza su modo multijugador, que nos ha dejado muy sorprendidos por la diversión que ofrece y la variedad de modos. Desde luego, si tenéis un multitap y cuatro amigos os costará dejar de jugar. Por contra, como juego para un sólo jugador resulta repetitivo, porque todo consiste en disparar sin descanso fase tras fase con poco más que hacer mientras contemplamos su estética "gore", que muestra con total crudeza el efecto de nuestros disparos en los enemigos.

■ PLATAFORMAS ■ VIVENDI/UNIVERSAL ■ I JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (1?.472 ptas.) ■ TP ■ Ya disponible





ME PASO EL DÍA BUSCANDO

Para acabar con los planes de cortex, debemos hacernos con los cristales que se encuentran desperdigados por los seis mundos. Pero eso no es todo...

1. LOS CRISTALES suelen encontrarse al final de cada nivel, y aunque no tenemos problemas para encontrarlos, algunos pueden estar en lugares un pelín más rebuscados.

2. LAS CAJAS aparecen durante toda la aventura, y si conseguimos destrozar todas las de un nivel, recibiremos una gema como premio. Además, dentro de las cajas puede haber alguna que otra sorpresa, como vidas o invulnerabilidad.

3. LAS MANZANAS nos sirven para conseguir vidas extra. Por cada cien manzanas, una vida. Así que ya podéis prepararos para hincarles el diente.

ESTA SAGA se ha caracterizado siempre por saber mezclar las plataformas con todo tipo de géneros, como la velocidad o el shoot'em up.

MÁS QUE UN PLATAFORMAS

CRASH BANDICOOT

Un personaje carismático, unas cucharadas de variedad, unas gotitas de humor... Y ya tenemos la receta de este estupendo juego.

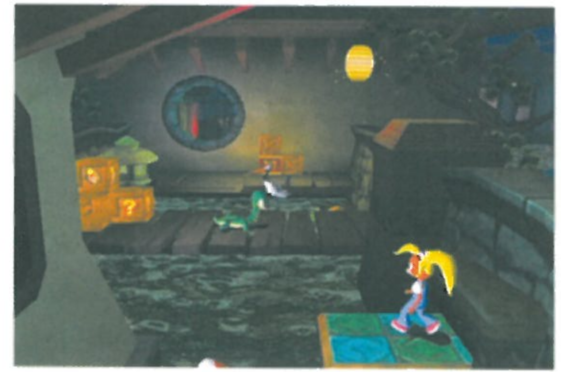
■ **EL MARSUPIAL MÁS FAMOSO DE LOS VIDEOJUEGOS** ha dado el salto -y nunca mejor dicho- a la consola de Microsoft, con una conversión casi exacta de su última aventura en PS2. En este juego tendremos que meternos en la piel del famoso Crash (y de su hermana, Coco, en algunas fases) para derrotar a su eterno rival, el profesor Cortex, que pretende utilizar el poder de los elementos para conquistar el mundo (sí, el argumento no es muy original). Esto lo haremos buscando y recogiendo una serie de poderosos cristales, a la vez que destrozamos todas las cajas que encontremos desperdigadas a nuestro paso para conseguir vidas y objetos extra.

→ **SU DESARROLLO RESULTA MUY VARIADO** a lo largo de los más de 30 niveles que tenemos que recorrer, repartidos en seis mundos tan diferentes como lo son los elementos: tierra, aire, agua y fuego. Esto hace que los escenarios sean muy variopintos, ya que visitamos desde la nieve hasta el fondo del mar. Pero sin duda, lo que no deja de sorprendernos es la originalidad de los

CRASH →

Este simpático personaje se dio a conocer en PSone, protagonizando tres entregas en las que debía arruinar los planes de Cortex. En la nueva generación de consolas, sus andanzas siguen siendo igual de divertidas.

LOS JEFES nos están esperando al final de cada mundo. Cada enfrentamiento con ellos es diferente, y requiere una rutina de ataque concreta.



COCO, LA HERMANA DE CRASH aparece en determinados niveles y debemos asumir su control para lograr el objetivo.

EL RITMO FRENÉTICO de algunas fases es una de las bazas de este juego. La velocidad y el peligro serán constantes.

¡MIRA MAMÁ, Y SIN CARNÉ!

A lo largo de la aventura tendremos que pilotar un buen puñado de vehículos, y es que esto de salvar el mundo es sacrificado, pero también muy divertido.

LAS FASES TIPO SHOOTER nos ponen a los mandos de aviones, naves espaciales y algún que otro vehículo más extravagante, con la misión de destruir una serie de objetivos señalados.

¡PISA A FONDO! Ni el calor ni los peligros del desierto son obstáculo suficiente para detenernos en esta carrera. Y es que hay nada más y nada menos que un cristal en juego.

LOS ESCENARIOS serán tan variados como el desarrollo de la aventura. Este divertido viaje nos lleva a las montañas nevadas, a tierras volcánicas, al fondo del mar, a castillos medievales, al espacio y a otros muchos lugares. Y siempre con mucho sentido del humor y guiños de todo tipo.

retos que nos plantea, ya que a lo largo de la aventura nos enfrentamos a niveles de plataformas al estilo clásico, a misiones en plan shooter a bordo de aviones o naves espaciales e incluso a carreras por el desierto al volante de un jeep. Y si a esto unimos un bonito apartado gráfico y un control bastante ajustado -aunque no tanto como en PS2-, el resultado es un juego recomendable para todo tipo de jugones.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA MEZCLA DE GÉNEROS** nos sorprende una y otra vez, pudiendo jugar desde un shooter en el espacio hasta una carrera por el desierto.
- **LOS GRÁFICOS** son atractivos, coloristas y con sentido del humor.

lo peor

- **LA DIFICULTAD** esta algo mal repartida, ya que unas fases las pasaremos sin despeinarnos y otras nos costarán casi todas las vidas.
- **EL CONTROL** Es bueno, pero no está tan bien ajustado como en PS2.

alternativas

La verdad es que el género de las plataformas está un poco olvidado en Xbox, así que este «Crash» se coloca como la mejor y casi la única opción. Quizás lo más parecido a este género puede ser **«Munch´s Oddysee»**, aunque su punto fuerte son los puzzles, o **«Jet Set Radio Future»**, que tira más por el camino de la acción desenfrenada.

GRÁFICOS Los personajes y escenarios se ven un pelín más nítidos y coloridos que en PS2, incluyendo algunos efectos de luz, agua, calor,...	79
SONIDO El doblaje no es para tirar cohetes pero se agradece, y la música resulta bastante pegadiza y reconocible por los fans de la saga.	73
DURACIÓN Más de 30 niveles y con la posibilidad de volverlos a jugar cuando queramos para conseguir objetos extra. Diversión para rato.	80
DIVERSIÓN La variedad de su desarrollo hace que cada nivel sea una nueva sorpresa, en un juego en el que hacemos prácticamente de todo.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

valoración

Como todos los «Crash», este juego es difícil de encasillar. Y es que la variedad que llega a alcanzar es tal, que cada vez que empezamos a jugar un nuevo nivel nos llevamos una sorpresa. Pocos juegos son capaces de mezclar de forma tan divertida las plataformas, la acción, la velocidad y el humor. Es cierto que el control no está tan logrado como en PS2 (aunque los gráficos de ésta de Xbox son algo mejores), y que la dificultad debería estar mejor repartida, pero seguro que cualquier jugón pasará grandes ratos con él.

■ VELOCIDAD ■ UBI SOFT ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 42,04 € (6.990 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

TRES OPCIONES

Hay tres modos de juego, aparte del multijugador cuyas diferencias son las siguientes:

1. EL ARCADE es el más divertido: hay 6 vehículos en pantalla, y tenemos que llegar por lo menos los terceros para poder pasar al siguiente circuito.
2. EL PROFESIONAL nos invita a correr un Campeonato Mundial (no oficial) con las reglas reales: en solitario y mediante puntos, como si fuera de verdad.
3. EL TORNEO consiste en correr contra otro vehículo en paralelo, en un mismo circuito. Eso sí, para participar en él, hay que desbloquearlo en los otros modos.

ESTE SIMULADOR de rallies, que ha sido programado íntegramente en España, ofrece bastantes modos, pero falla al reproducir la física de los coches.

¡ECHA EL FRENO, PEPEEEEE!

PRO RALLY 2002

A partir de ahora, a los españoles se nos va a conocer en todo el mundo no sólo por la paella y las sevillanas... sino porque también programamos juegos para PS2 como este simulador de rallies.

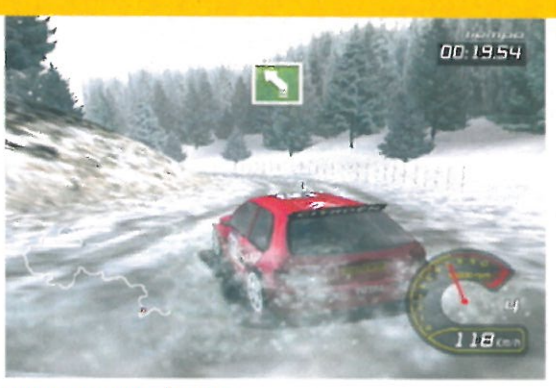
TOYOTA

¿Os suena este pedazo de coche? ¡Claro! Es el clásico Celica que salía en todos los rallies hasta que apareció otra versión más moderna. Pues bien, en este juego están los dos modelos.

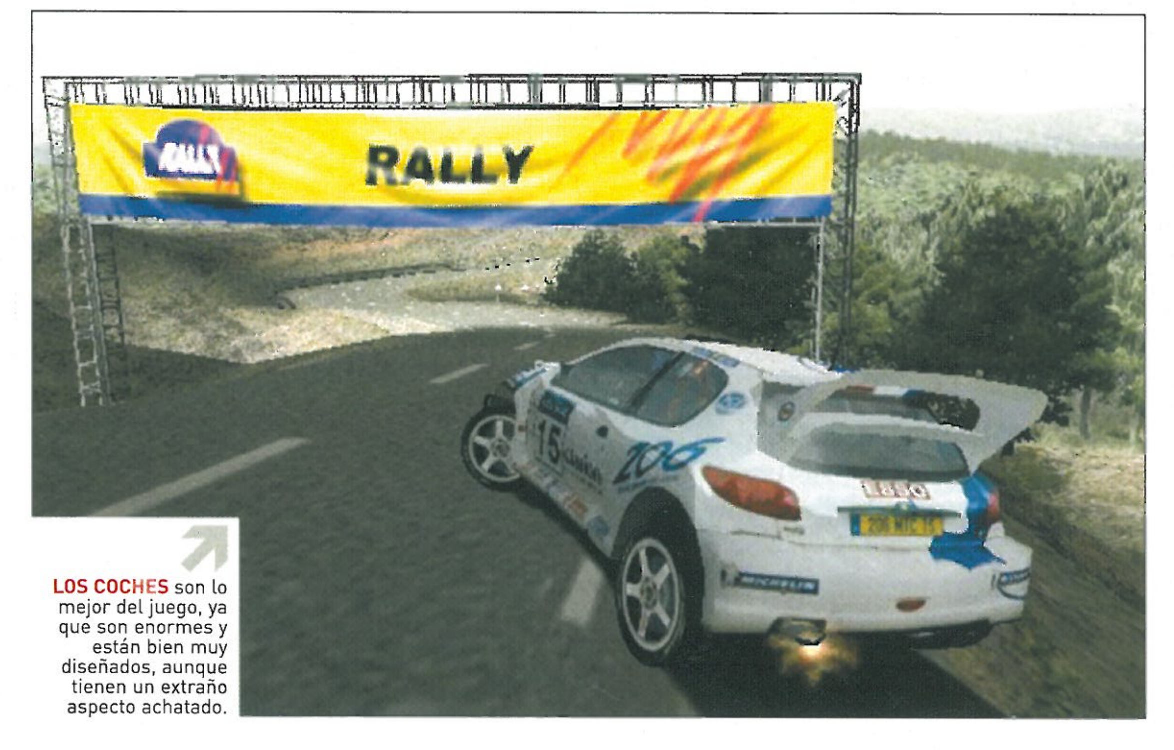
LOS CHICOS DE UBI SOFT EN ESPAÑA se han currado un juego de rallies "de verdad", nada menos que para PS2. El juego ofrece 20 vehículos licenciados, formados por 3.000 polígonos, así como 48 circuitos en 8 países distintos. Los modos de juego principales son, aparte del multijugador (que dicho de paso, resulta algo soso), los siguientes: Arcade, en el que compiten 6 pilotos en circuitos individuales, y se avanza al llegar al menos en el tercer puesto. Otro modo es el Torneo, que consiste en carreras de dos coches en paralelo sobre un circuito. Por último está el modo Profesional, el más completo de todos, que funciona como un campeonato por puntos (pasando antes por una escuela de conducción con distintas pruebas de habilidad al volante), con la posibilidad de ir fichando por equipos mejores y pilotar coches más potentes.

EN LOS APARTADOS TÉCNICO Y JUGABLE es, sin embargo, donde el juego ha quedado un poco cojo. ¿Por qué? Pues bien, los gráficos no están muy detallados (tanto en texturas como en efectos), y la única vista exte-

EL CONTROL es la parte menos conseguida del juego, pues hace que los coches resulten un poco incómodos de pilotar.



LOS EFECTOS GRÁFICOS que se usan son resultones, pero no alcanzan la calidad media de los otros juegos del género.



LOS COCHES son lo mejor del juego, ya que son enormes y están bien muy diseñados, aunque tienen un extraño aspecto achatado.

SÁCATE EL CARNET

Para poder competir en el modo Profesional, antes tenemos que pasar por una escuela de conducción con un total de 10 pruebas de habilidad al volante:

LAS PRUEBAS consisten en diversos tramos de los circuitos que tenemos que pasar en un tiempo límite sin salirnos ni derribar ningún cono. Cuidado, que son bastante dificilillas...

LOS EQUIPOS competidores del Mundial se fijarán en nosotros una vez aprobadas las pruebas, y nos harán ofertas para fichar con ellos. Si logramos victorias, nos ficharán equipos mejores.

LA LICENCIA que ha conseguido Ubi Soft para este título les ha permitido incluir 20 coches totalmente reales (algunos de ellos modelos antiguos), entre los que están auténticos monstruos del asfalto, como el Mitsubishi Lancer o dos versiones del Toyota Celica.

rior de que disponemos sólo nos deja ver los coches un poco deformados, como aplanados. Además, el control de los coches es incómodo, ya que la física de los vehículos resulta muy irreal: nunca se voltean, frenan en seco al chocar, no se abollan y no se notan las diferencias de peso ni de configuración de cada coche.

En fin, no se trata del mejor juego de rally que hemos visto... ¡pero al menos es español!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **QUE SEA ESPAÑOL,** ya que no hay muchas ocasiones de jugar a un título programado en España 100%.

■ **SUS OPCIONES DE JUEGO,** que resultan variados y originales, aunque el resto no acompañe.

lo peor

■ **EL CONTROL** que por su poco realismo provoca reacciones ilógicas que afectan a la jugabilidad.

■ **LOS GRÁFICOS** del modo arcade, donde los seis vehículos saturan al juego y acentúan los defectos.

alternativas

Desde hace unos cuantos meses está disponible **«World Rally Championship»**, que es el más jugable y bonito de los títulos para este género que hay hasta el momento en PS2 (no olvidéis, de todas formas, que el mes que viene sale **«V-Rally 3»**). Por lo demás, **«Rally Championship»** sale en este número, y también está por encima en cuanto a calidad.

■ **GRÁFICOS** Lo mejor del juego es el tamaño de los coches, aunque la pobreza de texturas y efectos gráficos resulte muy evidente al jugar. **62**

■ **SONIDO** Los efectos de sonido (incluido el copiloto) apenas alcanzan el nivel exigible, aunque la música de los menús es un poco más aceptable. **69**

■ **DURACIÓN** Tres modos de juego originales y entretenidos, un modo multijugador soso pero cumplidor y 20 vehículos ofrecen juego para rato. **73**

■ **DIVERSIÓN** El poco realismo en el control afecta a la jugabilidad, aunque las diferentes formas de competir animan bastante el asunto. **59**

PUNTUACIÓN FINAL 63

valoración

No es común encontrarse con juegos programados al 100% en España, así que este título lo habíamos cogido con bastantes ganas. Sin embargo, a pesar de las buenas ideas en las opciones y modos de juego que van incluidos, aparecen algunas deficiencias técnicas y jugables que acaban por completar un título correcto y con bastantes posibilidades, pero que está lejos de ser brillante. Desde luego, y debido a su precio reducido, puede ser una opción interesante para iniciarse en el mundo de los rallies, si no se es muy exigente.

■ ACCIÓN ■ INTERPLAY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.990 ptas.) ■ +15 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

ESTE ORIGINAL JUEGO DE ACCIÓN en tercera persona nos permite controlar a tres personajes muy distintos. Este es el gran Kabuto.

ESTOS SON LOS 3 PERSONAJES

Una de las cosas que más nos ha gustado de «Giants» es que podemos manejar a tres personajes de diferentes razas, y cada uno puede hacer cosas distintas. Veámoslos uno a uno:

1.- EL MARINE. Tiene un jetpack con el que da grandes saltos y una metralleta de buen calibre. Cuando libera a otros compañeros puede darles órdenes.

2.- DELPHI. Esta tía que va medio en bolas es una poderosa bruja que puede encoger a sus enemigos y volar.

3.- KABUTO. Es un monstruo que crece cuando se come a los malos. También pone huevos de los que nacen pequeños dinosaurios que le ayudan al atacar.

MUCHAS RISAS Y BUENA ACCIÓN

GIANTS CITIZEN KABUTO

¿Qué tienen en común un marine espacial, una mujer anfibio y un gigante que pone huevos? Pues que los tres salen en este original "shooter" que transcurre en una curiosa isla llena de peligros...

ACCIÓN, VARIEDAD Y MUCHAS RISAS SANAS es lo que nos ofrece este divertido "shooter" en tercera persona que nos coloca en la piel de tres personajes distintos: un marine espacial, una bruja marina (que si le quitas la cara no está nada mal, jua, jua) y un monstruo gigantesco llamado Kabuto. A los tres los vamos controlando alternativamente en tres campañas distintas ambientadas en una extraña isla perdida en medio de un océano, donde cambia también el objetivo. Por ejemplo, el marine tiene que salvar a unos enanos de los ataques de sus enemigos, la bruja tiene que lograr derrotar a su malvada madre y Kabuto... bueno tampoco os vamos a contar todo el argumento, que pierde la gracia ¿no?

ENTRE LOS TRES PERSONAJES TENEMOS por delante 45 fases de desarrollo muy variado, como eliminar a un bicho determinado, construir una base o incluso ganar unas carreritas de motos acuáticas. Es decir, una original mezcla de shooter, estrategia y velocidad. Además, todo el juego rezuma un fino e irónico sentido del humor que hace que

ASÍ ES DELPHI

Es uno de los tres personajes que podemos controlar. No es que sea muy guapa pero físicamente no está nada mal (ejem), puede lanzar conjuros y nadar a toda pastilla. Su objetivo es eliminar a su malvada madre, que es la reina de las Brujas Marinas.

HAY DOS VISTAS entre las que elegir: en tercera persona o subjetiva, en la que podemos usar un zoom para apuntar.

LOS MARINES TIENEN 7 ARMAS diferentes y la bruja Delphi 14 hechizos distintos, con los que dar caña a los enemigos.

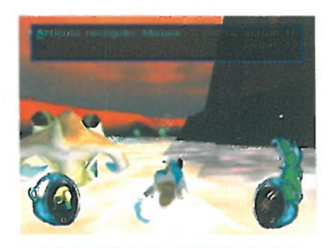
LA ISLA ES UN LUGAR PELIGROSO y lleno de enemigos que nos obligarán una y otra vez a pegarnos. Aquí no se para ni un segundo.

MISIÓN EN ISLA KABUTO

A lo largo de las tres campañas de que consta el juego nos encontramos con diferentes tipos de misiones. Estas son las que se suelen repetir con más frecuencia, pero al tener cada personaje habilidades distintas no se hacen monótonas:

LAS MISIONES DE ACCIÓN son las más numerosas y en ellas básicamente hay que disparar a bichos con ganas de bronca.

LA CONSTRUCIÓN DE BASES es da cierto toque de estrategia al juego. A nosotros nos toca encontrar obreros y alimento.



GANAR CARRERAS DE MOTOS acuáticas es uno de los minijuegos "camuflados" de misión. Original mezcla, ¿no?

nos partamos de risa a menudo. Lo que falla es el apartado gráfico, porque salvo los personajes protagonistas, que sí están detallados, el resto de texturas del juego son pobres, los personajes parecen "resbalar" por unos escenarios casi vacíos que llegan incluso a atravesar en ocasiones. Pero merece la pena que os atreváis a pasar por alto estos problemas, porque su acción y su humor son atractivos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA VARIEDAD** de situaciones, desde disparar a construir bases.

■ **LOS 3 PERSONAJES** que manejamos, que al ser totalmente distintos hacen que el juego no se haga repetitivo a la larga.

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS** le restan muchos enteros al juego debido a su escasa calidad y numerosos fallos.

■ **LA FALTA DE MULTIJUGADOR** y de extras hace que no tengamos ninguna razón para volver a jugarlo.

alternativas

Shooters en tercera persona para PS2 sólo está **«Max Payne»** (porque a «X-Squad» mejor odvidadlo...). Si lo que os va es la acción, podéis echar un vistazo a **«Maximo»**, **«State of emergency»** (siempre que seáis mayores de edad) o **«Eve of Extinction»**. Si buscáis juegos con un humor similar, no os perdáis la aventura gráfica **«Monkey Island»**.

■ **GRÁFICOS** Los personajes principales están bien detallados, pero el resto de texturas son pobres y hay muchos fallos gordos de "clipping". **55**

■ **SONIDO** La banda sonora es resultona, pero lo que se lleva la palma es el estupendo doblaje al castellano. ¡No pararéis de reir con los comentarios! **78**

■ **DURACIÓN** El juego nos tiene ocupados unas 15 horas. Le falta un modo multijugador o algún extra que nos incite a jugarlo otra vez. **73**

■ **DIVERSIÓN** Una vez vencido el "repelus" del apartado gráfico, nos encontramos con un planteamiento de juego atractivo y con risas **75**

PUNTUACIÓN FINAL 70

valoración

La primera impresión que causa «Giants» no es buena por culpa de su pobre apartado gráfico plagado de defectos, pero una vez superada esa decepción inicial, la divertidísima historia narrada mediante secuencias de vídeo dobladas al castellano nos va ganando poco a poco. La opción de controlar a tres personajes distintos en tres campañas diferentes con 45 misiones muy variadas basadas en la acción y la estrategia es de lo más original que vais a encontrar ahora mismo en PS2. Lástima la falta de multijugador...

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.

GC
DAVE MIRRA 2

■ DEPORTIVO ■ ACCLAIM ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ INGLES ■ 59,00 € (9.817 ptas.) ■ + 13 años

HACER EL CABRA CON TU BICI a cambio de jugosos puntos es ahora más divertido que nunca, ¡y menos peligroso! «Dave Mirra» se estrena en GameCube con una versión de su último juego para PS2 que lo tiene todo: catorce deportistas profesionales (y alguno no tanto pero más divertido, como el Amish), escenarios inmensos, que incluyen dos exclusivos para GameCube (Venecia y Greenville) un editor de circuitos y todos los trucos y piruetas que puedas imaginar. Los gráficos no están mal y la diversión es la misma que la de la saga «Tony Hawk», es decir, muyyyy alta. Y además, una vez que conseguimos pasárnoslo, podemos desbloquear nuevos personajes, bicis, secretos... Ah, y no os olvidéis de subir a tope el volumen para que los vecinos flipen con la banda sonora, con temas de grupetes como Alient Ant Farm o Rage Against the Machine.

valoración La verdad es que esto del "biking" es un pasote. ¡Quién nos iba a decir que se podía pasar tan bien a lomos de nuestra bici! **79**

GBA | JIMMY NEUTRON

■ PLATAFORMAS ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 53,00 € (8.818 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Menuda le espera a Jimmy: ¡tiene que impedir la destrucción mundial! Menos mal que cuenta con la ayuda de su perro-robot Goddard. Juntos deberán superar unos niveles muy variados, tanto en su diseño y como por sus objetivos. ¡Y también podemos pelear entre cuatro amiguetes!.

valoración Este Jimmy sabe divertirse: ¿cuántos chavales conoces con un perro robótico, y que salven el mundo antes de hacer los deberes?

GC | CRAZY TAXI

■ ARCADE ■ ACCLAIM ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 59,00 € (9.817 Ptas.) ■ +13 años

Ser un taxista zumbado, que recoge clientes a toda pastilla y los lleva a su destino arrasando con todo, pues hombre, es muy divertido... pero es que este juego apareció hace casi 3 años y es la misma versión que ya vimos en DC y PS2. Game Cube se merece más en su lanzamiento.

valoración Se puede decir que el tiempo no pasa por Crazy Taxi... pero eso no es un cumplido, la verdad. Se repite más que el ajo, oye.

PS2 | WORMS BLAST

■ PUZZLE ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.974 Ptas.) ■ +13 años

Los worms cambian de aires y deciden pasarse a los puzzles. El sistema es el mismo que el de «Puzzle-Bobble»: eliminar las bolitas del mismo color y hacer combinaciones. Gustará a los fans más acérrimos de los puzzles, pero no a los seguidores de los worms de toda la vida.

valoración Después de tanta batalla los worms deben estar "quemados". Si no, no se explica qué pintan en un juego tan simplón. **50**

GC | UNIVERSAL STUDIOS

■ PLATAFORMAS ■ KEMCO ■ 1-2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 64,95 € (10.807 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Los estudios Universal han pasado de ser un parque de atracciones a convertirse en un bodrio de "party game". El desarrollo no tiene mucha miga: escogemos un personaje, nos forramos a puntos contestando en un trivial, y después gastamos esos puntos en "sosas" atracciones.

valoración Los peques disfrutarán durante un par de partidas, pero donde estén los parques de verdad, que se quite la "experiencia virtual".

PSONE | ET

■ PLATAFORMAS ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 18,00 € (5.990 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

El pobre ET se debe preguntar dónde está "su caaaaaaaasa", porque en este juego está más perdido que un pulpo en un garaje. Recoge setitas, cura flores y se mueve muy despacito, ¿todo para qué? Pues para volver a su planeta, del que nunca debió salir, porque para acabar en "ésto"...

valoración Es curioso, pero con la perspectiva isométrica ET se parece a una patata. Bueno, se parece AUN MÁS, si eso es posible. **45**

PS2 | MR MOSKEETO

■ ARCADE ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 66,95 € (10.990 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Tengo sed de sangre... ¿soy un vampiro? ¡Pues no señor, soy un mosquito de tomo y lomo, y mi misión es darles un buen "chupetón" a toda la familia! Nos movemos por inmensas habitaciones, luchamos contra humanos, picamos... Otra cosa no, pero original es un rato este juego.

valoración Lo mejor es ser un mosquito, las chorradas que nos dice la familia y la "Advertencia. Este juego tiene escenas de picor explícito".

¡¡YA A LA VENTA!!

BE BAD
BE BRUTAL
BEAT TYSON

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

¡Déjalos K.O.!. Ya sea como Tyson o contra Tyson, vas a probar el sabor del dolor..., ¡intenta probar también el de la victoria!. Dispones de más de 600 golpes diferentes, con movimientos ilegales, golpes personalizados y combos. Castigos brutales un round tras otro, acción sin pausa que saciará tu sed de un buen combate. Maniobras agresivas, bloqueos intutivos, fintas rapidísimas. Bombea tu adrenalina y prepárate para conseguir un K.O. letal. Consigue ya un equipo de primeros auxilios. Alguien va a terminar mal... muy mal.

El motor PAIN™ de daño facial te muestra la brutalidad del boxeo.

16 pesos pesados profesionales y 20 escenarios internacionales

Destroza a tu oponente en 9 modos de juego

Crea tu propio boxeador : 40 partes corporales personalizables

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 2

Las naves de "La Guerra de las Galaxias" nos han enganchado casi tanto como las películas.

2 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 4

Solid Snake sigue en los puestos de cabeza, no en vano es uno de los espías mejor preparados de PS2.

3 Final Fantasy X
PLAYSTATION 2

! POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

Enhorabuena para los fanáticos del rol, este mes recibimos a su representante más esperado.

4 Pro Evol. Soccer 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 4

Con el mundial cada día más cerca, no podemos parar de jugar con este simulador tan adictivo.

5 Medal of Honor Frontline
PLAYSTATION 2

! POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

Este mes nos vamos a la guerra... a la II Guerra Mundial, queremos decir, de la mano de EA.

6 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 4

Este simulador de carreras tiene tantos vehículos, que aún seguimos disputando carreras con él.

7 Virtua Fighter 4
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 2

La saga con más solera de la lucha en 3D nos tiene enganchados por sus muchos modos y luchadores.

8 Devil May Cry
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 4

Dante reparte espadazos a diestro y siniestro entre los demonios que intentan llegar a nuestro mundo.

9 Luigi´s Mansion
GAMECUBE

! POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

Que no se enteren nuestras madres de que nos lo pasamos tan bien cazando... sólo con una aspiradora.

10 Virtua Tennis 2k2
DREAMCAST

POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 3

Revés va, revés viene, nadie puede dejarnos sin los emocionantes partidos de «Virtua Tennis 2k2».

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	SW: Rogue Leader	GC
2	Metal Gear Solid 2	PS2
3	Virtua Fighter 4	PS2
4	Ico	PS2
5	Pro Evol. Soccer 2	PS2
6	Devil May Cry	PS2
7	HeadHunter	DC
8	Project Gotham	XBOX
9	Gran Turismo 3	PS2
10	Virtua Tennis 2k2	DC

Rubén J. Navarro

1	Final Fantasy X	PS2
2	Luigi's Mansion	GC
3	SW: Rogue Leader	GC
4	Spider-man	GC
5	Medal of Honor	PS2
6	Devil May Cry	PS2
7	Blood Omen 2	PS2
8	Alone in the Dark IV	PS2
9	Golden Sun	GBA
10	Shadow Hearts	PS2

David Martínez

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	SW: Rogue Leader	GC
3	Gran Turismo 3	PS2
4	Medal of Honor	PS2
5	Tony Hawk 3	PS2
6	GTA III	PS2
7	Pro Evol. Soccer 2	PS2
8	Virtua Fighter 4	PS2
9	Final Fantasy X	PS2
10	Luigi's Mansion	GC

Roberto Ajenjo

1	Final Fantasy VII	PS
2	Metal Gear Solid 2	PS2
3	Final Fantasy X	PS2
4	Pro Evol. Soccer 2	PS2
5	Gran Turismo 3	PS2
6	SW: Rogue Leader	GC
7	Medal of Honor	PS2
8	R.E. Code: Veronica	DC
9	Virtua Tennis 2k2	DC
10	Broken Sword	PS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 Resident Evil
GAMECUBE

Después del reportaje del mes pasado, la reedición del primer «Resident Evil» para la consola de 128 bits Nintendo se ha convertido, en el juego más esperado por todos vosotros.

2 Zelda
GAMECUBE

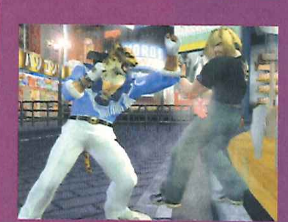
Sea en plan "serio" o con una cara de dibujos animados a lo Oliver y Benji, el bueno de Link tiene una cita con la consola de Nintendo. ¡Queremos que salga ya!

3 Mario Sunshine
GAMECUBE

Con su nueva manguera enganchada a la espalda, el fontanero más famoso del mundo está deseoso de llegar a GameCube.

4 Soul Calibur 2
GAMECUBE, PS2, XBOX

Aún no hemos probado esta maravilla, pero tiene una pinta impresionante... ¿Será mejor que «Dead or Alive 3», «Virtua Fighter 4» y «Tekken 4»? En cuanto salga lo averiguaremos...



5 Tekken 4
PLAYSTATION 2

El rey de la lucha ha visto amenazado su trono por varios juegazos de nueva generación, pero esta cuarta entrega pretende revalidar su posición. ¿Podrá ganar el combate?

LOS 5... JUEGOS

1 METAL GEAR SOLID 2

Pero bueno ¿no se había muerto después de que le cortásemos la mano? Revolver Ocelot sigue siendo el peor enemigo de Solid Snake, no sabemos si por su puntería o por su maldad.

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

PRO EVOL. SOCCER 2

La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas.

@ Es el mejor que existe

Dani (e-mail)

En cuanto jugué al primer «ISS» de Nintendo 64, supe que tardaría mucho en ver otro juego tan bueno, pero los «Pro» lo superaron, sobre todo éste, que es el mejor que existe. Eso sí, dudo que salga un juego que de esa sensación de felicidad y alucine que sentí con el gran «ISS 64».

VALORACIÓN: 93

Repleto de posibilidades

Alex Baraibar (Barcelona)

No ha otro juego de fútbol que transmita esa sensación de control del balón, el movimiento es perfecto, y las animaciones son infinitas y muy reales. Es una maravilla repleta de posibilidades que no terminan nunca, aunque sin licencias oficiales ni comentarios entretenidos.

VALORACIÓN: 92

Con fallos, pero es la caña

Román Elbehid (Madrid)

He probado el de PS2 y el de GC, y la diferencia sobre todo está en el portero: el de PS2 se lo para casi todo y se mueve con realismo. Es el mejor, aunque lo malo es cuando fallas un pase y tu jugador se queda parado, o al contrario, sigue dando varios pasos y no le puedes parar. Tiene fallos, pero a mí me parece la caña.

VALORACIÓN: 89

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

V. FIGHTER 4

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

Nº	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	1	3	Está visto que las aventuras de espionaje tienen mucho tirón... sobre todo con esta enorme calidad.
2	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	7	4	Link continúa viviendo una gran aventura en N64 mientras espera su estreno en GameCube.
3	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	3	3	De terrorista en los reactores de Mako a salvador del mundo, la historia de Cloud es impresionante.
4	Gran Turismo 3	PLAYSTATION 2	5	4	Como nadie tiene un garaje tan grande, este es el único modo de correr con los mejores deportivos.
5	Final Fantasy IX	PLAYSTATION	8	3	Yitán es un joven aventurero que nos lleva de la mano a un mundo de fantasía para vivir una gran aventura.
6	Final Fantasy VIII	PLAYSTATION	4	4	Squall es muy diestro manejando el sable-pistola, pero eso no basta para salvar la tierra. ¿Te atreves?
7	Devil May Cry	PLAYSTATION 2	9	4	En esta mansión no se pasa miedo, porque en cuanto aparece cualquier monstruo, lo fulminamos.
8	Pro Evolution Soccer	PLAYSTATION 2	6	2	Segro que habéis organizado un torneo de fútbol entre vuestros amigos... y ya no podéis dejarlo.
9	Virtua Tennis 2k2	DREAMCAST	! -	1	Que Santana se vaya preparando, después de entrenar, no hay quien nos haga sombra en el tenis.
10	Perfect Dark	NINTENDO 64	! -	1	Joanna Dark es una agente con licencia para matar que estará feliz de acompañaros en vuestra misión.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Final Fantasy X		Virtua Fighter 4	
HC	No descubriréis la verdadera magia hasta que lo juguéis.	96	Reúne todas las cualidades para ponerle el sello de "alta calidad".	91
GamePro	Una aventura memorable, el nuevo imprescindible del año.	10	Una obra maestra del género de la lucha para PlayStation 2.	10
IGN.com	Es mucho más divertido de jugar que cualquier otro «FF».	95	La variedad de movimientos para el "tú a tú" es la mejor de la saga.	93
EGM	Sus gráficos son un aliciente, pero lo mejor es la historia.	93	Te sorprenderá lo compleja que puede ser su simplicidad.	98

•HC: Revista Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON LOS PEORES VILLANOS

PS2

GC

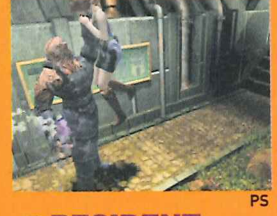
2 MARIO BROS.

A Bowser le sigue dando por raptar princesas, y eso que Mario las rescata siempre.

DC

3 SONIC

El Dr Robotnik secuestra animalillos, y después construye robots anti-Sonic.



PS

4 RESIDENT EVIL 3

El pesado de Némesis se dedica a perseguirnos durante toda la aventura.

XBOX

5 SPIDERMAN

Al Duende Verde no le importa inyectarse un virus con tal de acabar con Spidey.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PSONE

Acción — Puntuación
1 Dino Crisis 2 — 95
2 The Italian Job — 94
3 Syphon Filter 3 — 93

Rol — Puntuación
1 Final Fantasy IX — 99
2 F. Fantasy VII (Platinum) — 96
3 Final Fantasy VI — 84

Fútbol — Puntuación
1 Pro Evolution Soccer — 92
2 Esto es Fútbol 2 — 89
3 FIFA 2002 — 79

Shoot'em up — Puntuación
1 Quake II — 94
2 Medal of Honor U. — 88
3 El Mundo Nunca es... — 83

Plataformas — Puntuación
1 Crash Bandicoot 3 — 95
2 Abe´s Exoddus — 95
3 Harry Potter — 74

Velocidad — Puntuación
1 Gran Turismo 2 — 99
2 Colin McRae 2 — 94
3 World Touring Cars — 94

Aventura — Puntuación
1 Metal Gear Solid — 98
2 Resident Evil 3 Nemesis — 97
3 Resident Evil 2 (Plat.) — 97

Lucha — Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum) — 96
2 Rival Schools — 94
3 Soul Blade (Platinum) — 90

Estrategia — Puntuación
1 Red Alert — 90
2 Theme Park World — 88
3 Front Mission 3 — 88

Deportivos — Puntuación
1 NBA Live 2002 — 89
2 KO Kings 2001 — 80
3 No disponible — --

Varios — Puntuación
1 Beatmania — 91
2 Tony Hawk 3 — 80
3 Manager de Liga 2001 — 85

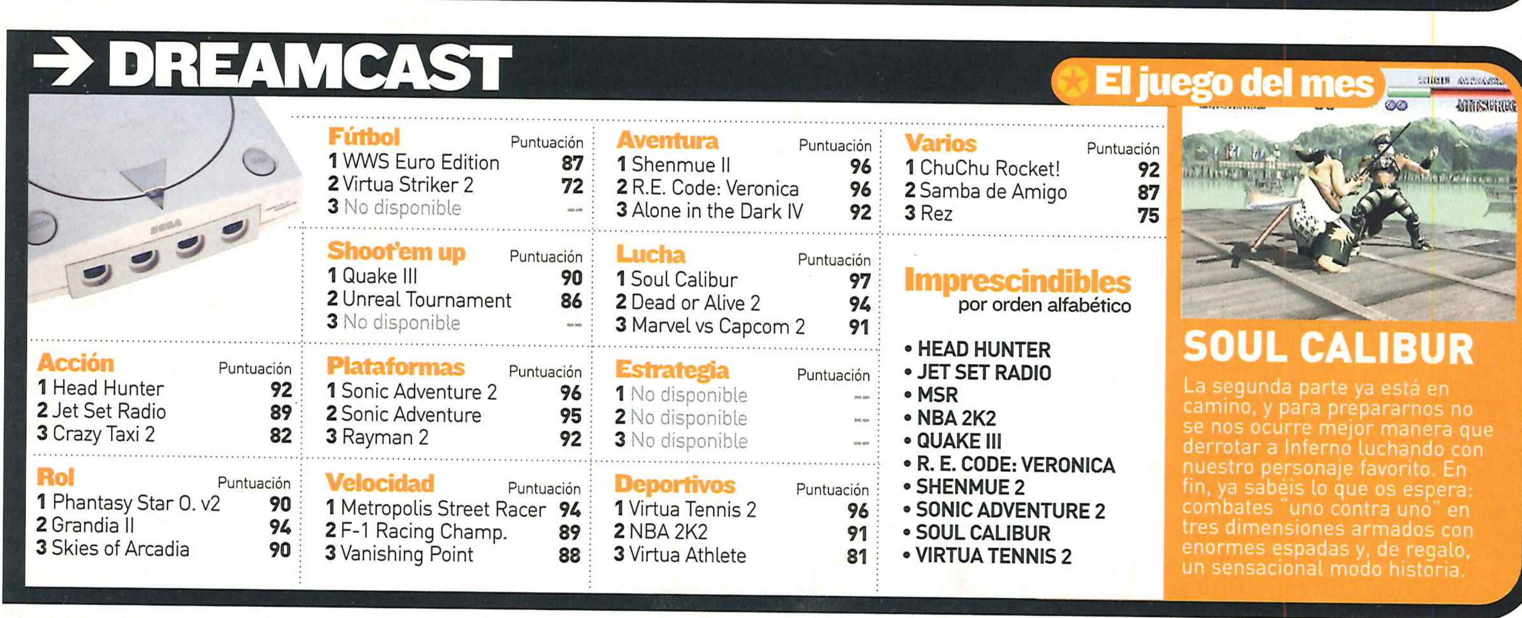
Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

METAL SLUG X

Por fin podemos jugar con esta recreativa de SNK en nuestra propia casa. Y lo mejor de todo es que liarnos a tiros con tantos enemigos resulta aún más entretenido cuando lo hacemos junto a un segundo jugador. Eso sí, no esperéis gráficos de última generación, aquí lo que se lleva es diversión sin complicaciones.



DREAMCAST

Acción — Puntuación
1 Head Hunter — 92
2 Jet Set Radio — 89
3 Crazy Taxi 2 — 82

Rol — Puntuación
1 Phantasy Star O. v2 — 90
2 Grandia II — 94
3 Skies of Arcadia — 90

Fútbol — Puntuación
1 WWS Euro Edition — 87
2 Virtua Striker 2 — 72
3 No disponible — --

Shoot'em up — Puntuación
1 Quake III — 90
2 Unreal Tournament — 86
3 No disponible — --

Plataformas — Puntuación
1 Sonic Adventure 2 — 96
2 Sonic Adventure — 95
3 Rayman 2 — 92

Velocidad — Puntuación
1 Metropolis Street Racer — 94
2 F-1 Racing Champ. — 89
3 Vanishing Point — 88

Aventura — Puntuación
1 Shenmue II — 96
2 R.E. Code: Veronica — 96
3 Alone in the Dark IV — 92

Lucha — Puntuación
1 Soul Calibur — 97
2 Dead or Alive 2 — 94
3 Marvel vs Capcom 2 — 91

Estrategia — Puntuación
1 No disponible — --
2 No disponible — --
3 No disponible — --

Deportivos — Puntuación
1 Virtua Tennis 2 — 96
2 NBA 2K2 — 91
3 Virtua Athlete — 81

Varios — Puntuación
1 ChuChu Rocket! — 92
2 Samba de Amigo — 87
3 Rez — 75

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2

El juego del mes

SOUL CALIBUR

La segunda parte ya está en camino, y para prepararnos no se nos ocurre mejor manera que derrotar a Inferno luchando con nuestro personaje favorito. En fin, ya sabéis lo que os espera: combates "uno contra uno" en tres dimensiones armados con enormes espadas y, de regalo, un sensacional modo historia.

GAMECUBE

Imprescindibles por orden alfabético

- BLOODY ROAR P. FURY
- LUIGI´S MANSION
- SUPER SMASH BROS.
- SW: ROGUE LEADER
- TONY HAWK 3
- SPIDER-MAN
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

SUPER SMASH BROS. Decide quién es tu personaje de Nintendo favorito a base de liarte a mamporros.

XBOX

Imprescindibles por orden alfabético

- DEAD OR ALIVE 3
- F1 2002
- HALO
- JET SET R. FUTURE
- PROJECT GOTHAM
- SPIDER-MAN
- WRECKLESS
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

SPIDER-MAN THE MOVIE Antes de que se estrene la peli, ya disfrutamos de las aventuras de Peter Parker.

→ PLAYSTATION 2

Fútbol

	Puntuación
1 PRO Evolution Soccer	91
2 FIFA 2002	90
3 Esto es Fútbol 2002	90

Aventura

	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	96
3 RE Code Veronica X	93

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 3	93
2 Time Crisis II	85
3 Ace Combat 4	81

Shoot'em up

	Puntuación
1 M. of honor Front. !	90
2 Half Life	90
3 007 Agente en fuego...	83

Lucha

	Puntuación
1 Virtua Fighter 4	91
2 Tekken Tag Tournament	87
3 Dead or Alive 2	85

Acción

	Puntuación
1 Grand Theft Auto 3	93
2 Max Payne	89
3 Maximo	83

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter	93
2 Crash Bandicoot	80
3 Rayman Revolution	87

Estrategia

	Puntuación
1 Dropship	82
2 Age of Empires II	72
3 Kessen	70

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy X !	97
2 Shadow Hearts	80
3 Dark Cloud	65

Velocidad

	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	99
2 F-1 2001	90
3 WRC 2001	88

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2002	87
2 KO Kings 2001	80
3 NBA Street	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- DEVIL MAY CRY
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- JAK AND DAXTER
- MEDAL OF HONOR: FR.
- METAL GEAR SOLID 2
- PRO EVOL. SOCCER
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- VIRTUA FIGHTER 4

El juego del mes

FINAL FANTASY X

¿El mejor juego de rol de todos los tiempos? Para comprobarlo debéis acompañar a Tidus, Yuna y Wakka en su viaje a través de un mundo de fantasía. Lo que os espera son más de 100 horas de aventuras y combates, un juego que no vais a olvidar en la vida.

→ GAME BOY COLOR

Fútbol

	Puntuación
1 Ronaldo V-Football	90
2 Barça Football (Color)	82
3 No disponible	--

Aventura

	Puntuación
1 Alone in the Dark IV	92
2 The Fish Files	89
3 Tomb Raider: C. Sword	85

Varios

	Puntuación
1 Tetris (Color)	90
2 Pokémon Puzzle Ch.	89
3 Pokémon Trading Card	87

Shoot'em up

	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Lucha

	Puntuación
1 Street Fighter Alpha	91
2 X-Men	89
3 Killer Instinct	85

Acción

	Puntuación
1 Metal Gear Solid	96
2 Perfect Dark	95
3 Spiderman	83

Plataformas

	Puntuación
1 Donkey Kong (Color)	99
2 Mario Bros DX (Color)	93
3 Monstruos, S.A.	68

Estrategia

	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol

	Puntuación
1 Zelda O. of Season/Ages	95
2 Pokémon Cristal	85
3 Harry Potter	83

Velocidad

	Puntuación
1 Top Gear Rally 2 (Color)	91
2 Wacky Races	89
3 F-1 WGP II (Color)	80

Deportivos

	Puntuación
1 Mario Tennis (Color)	92
2 All Star Tennis (Color)	92
3 Ready 2 Rumble (Color)	91

Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

El juego del mes

STREET FIGHTER ALPHA

Los luchadores con más historia del mundo consolero siguen repartiendo leña en la portátil de Nintendo. Ahora que se acercan los exámenes, el mejor modo de relajarse es que saquemos a estos chicos del bolsillo y les demos una paliza... virtual, claro.

→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol

	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura

	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 Chu Chu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up

	Puntuación
1 Doom	90
2 Iridion 3D	71
3 No disponible	--

Lucha

	Puntuación
1 Street Fighter	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	81

Acción

	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Spiderman	81
3 Jedi Power Battles	84

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Wario Land 4	87
3 Super Mario Advance	86

Estrategia

	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol

	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
2 F-Zero	88
3 No disponible	--

Deportivos

	Puntuación
1 Fila Decathlon	69
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- CHU CHU ROCKET!
- DOOM
- ISS
- MARIO KART
- S. MARIO ADVANCE 2
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 3
- WARIO LAND 4

El juego del mes

CRASH BANDICOOT

Ya nos conquistó cuando sólo protagonizaba juegos de PSone, y ahora ha vuelto a hacerlo en versión portátil. ¿Cómo? ¿Que no sabéis lo que es un Bandicoot? Pues un bicho la mar de simpático que protagoniza los mejores juegos de plataformas.

■ Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Un mando que acierta en el centro de la "X"

■ **Nombre:** XBOX JOYPAD ■ **Compañía:** P. DESIGN
■ **Consola:** XBOX ■ **Precio:** 29,00 € (4.825 ptas)

¿Os acabáis de comprar una Xbox y necesitáis un segundo mando? Estáis de suerte, porque acaba de ponerse a la venta, el nuevo control pad de Project Design, con todos los botones del original, sujecciones de goma, función turbo... ¡Y más cómodo que el de Microsoft! Eso sí, los gatillos L y R parecen un poco menos resistentes, pero a ese precio ¿quién se resiste a pasárselo bomba en el multijugador?

■ **Valoración:** ★★★☆

Un volante de Nascar para GameCube

■ **Nombre:** BLACK THUNDER ■ **Compañía:** INTERACT
■ **Consola:** GAMECUBE ■ **Precio:** N.D.

Aunque aquí no sea famoso, Dale Earnhardt, un piloto de la exitosa competición de coches NASCAR, apadrina al primer volante de GameCube. Además de ofrecer una considerable resistencia al giro, el volante incluye 6 botones digitales, pedales de acelerador y freno y dos motores de vibración. Para ser el primero de la consola, no está mal.

■ **Valoración:** ★★☆☆

GBA está en la onda

■ **Nombre:** FM radio GBA ■ **Compañía:** THRUSTMASTER
■ **Consola:** GBA ■ **Precio:** N.D.

Si os mola escuchar vuestra música favorita (o el partido del domingo) mientras jugáis con vuestra GBA, nada mejor que haceros con esta radio digital de Thrustmaster que funciona conectada al puerto link y que se sintoniza de manera automática. Es exclusivamente FM, no necesita pilas, incluye auriculares y se escucha muy bien. Si tuviera AM...

Valoración: ★★★☆

Cuatro jugadores en PS2... ¡Sin necesidad de Multitap!

■ **Nombre:** USB shock controller ■ **Compañía:** PROJECT DESIGN
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 24,00 € (3.993 ptas.)

Hypnosys ha lanzado el primer pad USB especialmente diseñado para PS2. Este mando cuenta con dos motores de vibración, los 8 botones del Dual Shock y conexión tanto en un PC como en PS2, aunque en este último caso sólo en los juegos que reconocen los puertos USB.

■ **Valoración:** ★★☆☆

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99 € (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 38,79 € (4.790 ptas.)	PELIKAN CARD El doble de megas 60,04 € (9.990 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42.04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180.24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia. N.D.	NO DISPONIBLE	MANDO GAME CUBE El más cómodo 32,95 € (5.491 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	VORTEX El mando más cómodo y fiable N.D.	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49.95 € (8.310 ptas.)

Expertos en videojuegos

SOFTWARE	BLOOD OMEN 2	59,95
	DEVIL MAY CRY	62,95
	DYNASTY WARRIORS 3	64,95
	FIFA FOOTBALL 2002	54,95
	GTA III	62,95
	ICO	59,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
	STATE OF EMERGENCY	64,95
ACCESORIOS	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	MEMORY CARD 8 MB. SONY	39,95
	VERTICAL STAND SONY	13,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

CONSOLA PLAYSTATION 2

299,95

¡ELIGE TU PACK!

319,95 EUROS

PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2

PLAYSTATION 2 + FINAL FANTASY X

promociones del mes

IMPUESTOS INCLUIDOS

FIFA FOOTBALL 2002 ~~62,95~~ 54,95

METAL GEAR SOLID 2 ~~64,95~~ 54,95

SILENT HILL 2 ~~62,95~~ 49,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

59,95

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

59,95

F1 2002

64,95

¡RESÉRVALO YA!

FINAL FANTASY X

69,95

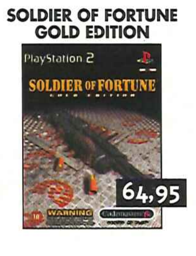
INTERNATINAL SUPERSTAR SOCCER 2

59,95

MEDAL OF HONOR: FRONT LINE

64,95

SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION



64,95

VAMPIRE NIGHT

59,95

Compra SPIDER-MAN y llévate una camiseta de regalo

64,95

LANZAMIENTO 21 DE JUNIO

CRAZY TAXI

29,95

ESTO ES FÚTBOL 2002

29,95

EVIL TWIN: CYPRIEN´S CHRONICLES

29,95

LOTUS CHALLENGE

29,95

GRAN TURISMO NEXT	julio
AGRESSIVE IN-LINE	julio
PRISONERS OF WAR	junio
LE TOUR DE FRANCE	julio
BLADE 2	julio
PRO RACER DRIVER	julio
V-RALLY 3	julio
STITCH EXPERIMENT 626	junio
X-MEN FIGHTING	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	julio

MOTP GP

29,95

ONIMUSHA

cons.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

cons.

SHIFTERS

29,95

SPY HUNTER

34,95

TARZÁN FREERIDE

29,95

PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS

109,95

Nuevo precio

CONSOLA PS One

89,95

DIGIMON WORLD

29,95

DRAGON BALL Z FINAL BOUT

29,95

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

29,95

FINAL FANTASY ANTTHOLOGY

29,95

METAL SLUG X

19,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Expertos en informática

superventas

BATMAN VENGEANCE	69,95
BLOOD OMEN 2	69,95
BURNOUT	64,95
DEAD OR ALIVE 3	69,95
DEADLY SKIES	64,95
F1 2002	69,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
HALO	69,95
JET SET RADIO FUTURE	69,95
MAX PAYNE	69,95
PROJECT GOTHAM RACING	69,95
SHREK	62,95
WRECKLESS	69,95

CABLE ADAPTADOR RF MICROSOFT

24,95

C. PAD INTERACT POWERPAD PRO

42,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE

29,95

CONTROLLER MICROSOFT

39,95

CONSOLA XBOX + BURNOUT

339,95

CONSOLA XBOX 299

DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT

49,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK

49,95

MEMORY UNIT MICROSOFT

49,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA

79,95

Novedades del mes

AZURIK: RISE OF PERATHIA

69,95

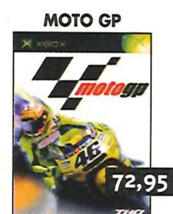
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

cons.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

69,95

MOTO GP



72,95

NBA INSIDE DRIVE 2002

69,95

NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS

69,95

RED CARD SOCCER

69,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE

72,95

SPY HUNTER

69,95

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

69,95

¡resérvalos ya!

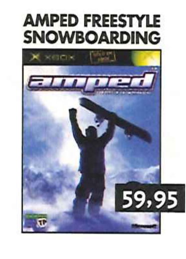
GRAND PRIX 4	julio
HUNTER: THE RECKONING	julio
BLADE 2	julio
PRISIONERS OF WAR	julio
LE TOUR DE FRANCE	julio
SHADOW OF MEMORIES	junio
X-MEN FIGHTING	julio
GUN METAL	julio
RACE OF CHAMPIONS	julio
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	julio
CIRCUS MAXIMUS	julio
OFF ROAD WIDE OPEN	julio

superofertas del mes

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD

32,95

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING



59,95

BLOOD WAKE

49,95

FUZION FRENZY

49,95

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

59,95

RALLISPORT CHALLENGE

59,95

dreamcast Super Liquidación

SUPERPACK DREAMCAST

DREAMCAST
+ TOY RACER
+ POWER STONE 2
+ SONIC ADVENTURE
+ FERRARI 355 CHALLENGE
+ KEYBOARD (TECLADO)
+ VOLANTE RACE CONTROLLER
+ C. PAD PERFORM. ASTROPAD + TREMOR PAK

149,95

KEYBOARD (TECLADO)

~~17,95~~ 5,95

METROPOLIS STREET RACER

~~29,95~~ 19,95

SONIC ADVENTURE

~~22,95~~ 11,95

VANISHING POINT

~~39,95~~ 17,95

	ANTES	AHORA
CRAZY TAXI	29,95	17,95
DINOSAUR	49,95	17,95
DUCATI WORLD	39,95	17,95
F1 WORLD GRAND PRIX II	47,95	17,95
FIGHTING VIPERS 2	29,95	17,95
GRANDIA II	52,95	19,95
PHANTASY STAR ON LINE	49,95	29,95
RED DOG	23,95	17,95
SEGA RALLY 2	22,95	17,95
SILENT SCOPE	39,95	19,95
SPACE CHANNEL 5	23,95	17,95
STREET FIGHTER ALPHA 3	23,95	19,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	——	11,95
TOY RACER	——	5,95

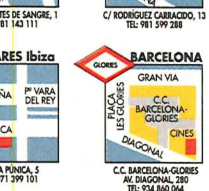
...y muchos juegos más, consulta en tu centro Mail más cercano.

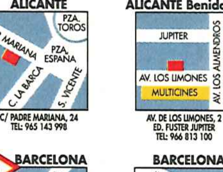
pedidos por teléfono 902 17 18 19

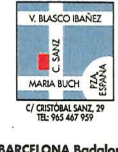
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

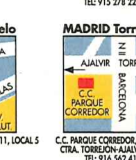
pedidos por internet www.centromail.es

Informática y videojuegos









A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 — TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA, s/n — TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 — TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 — TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 — TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 — TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n — TEL: 933 608 174

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3 — TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, s/n — TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 — TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12, Avda. PAISOS CATALANS, s/n — TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 — TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5 — TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN — TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 — TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 — TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A, Av. J. M. Martirell, s/n — TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN — TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 — TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 — TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 — TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 — TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 — TEL: 987 429 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n — TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, s/n — TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 — TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 — TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 — TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46 — TEL.: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL — TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n, EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, s/n — TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 — TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 — TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 — TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271

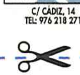
Nuevas aperturas

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12, C/ FDEZ. LADREDA, s/n

PALMA DE MALLORCA — C/ BOLSERIA, 10 — TEL: 971 727 663

MALLORCA Inca — C/ PELAIRES, 10 — TEL: 971 883 140

LAS PALMAS — C.C. SIETE PALMAS, Avda. FELO MONZON, s/n



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente — España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-06-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 €   Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO**. (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

PLAYSTATION 2

Blood Omen 2

LOS DONES OSCUROS
A medida que vas avanzando en el juego adquieres nuevas habilidades, gracias a las cuáles podrás llegar a sitios a los que antes te era imposible. Son los Dones Oscuros. Para que no te hagas un lío intentando averiguar cuándo puedes hacer cada cosa, ahí va una lista con las últimas habilidades y qué tienes que hacer para conseguirlas.
- **Salto:** Derrota a Faustus
- **Encantamiento:** Derrota a Marcus
- **Berserk:** Derrota a Sebastian
- **Telequinesis:** Visita a Seer
- **Inmolación:** Derrota a Magnus

Dark Summit

SECUENCIAS MÁGICAS
Para unos trucos que te dejen "helao", mantén pulsados al mismo tiempo Select + Start y presiona las siguientes combinaciones, todo ello en el menú principal. Un sonidillo servirá para que te enteres de que has activado el truco que corresponda.
Puntos extra: ▲, ■, L1, ●, R1, ✖, R1, ▲
Retos completados: ▲, ■, L1, ●, R1, ✖, R1, ■
Desbloquear alien: ▲, ■, L1, ●, R1, ✖, R1, ✖
Disparar proyectil: ■, ●, ▲, R1
Cámara lenta: ■, ●, ▲, L1

Dynasty Warriors 3

SECUENCIA FMV DE BONIFICACIÓN
Ilumina la opción "Replay" en la pantalla donde pone "Opening Edit". Ten pulsados los botones **R1 + L1 + R2 + L2** y presiona ✖. Verás a todos los componentes del ejército gris bailando. Mejor no preguntes, querido.

TODOS LOS GENERALES
Ten iluminada la opción "Free Mode" (pero sin seleccionarla) en el menú principal. A continuación presiona **R2, R2, R2, L1, ▲, L2, L2, L2, R1** y ■ en la pantalla de título. Oirás un grito que confirmará que lo has hecho bien

TODOS LOS GENERALES SHU
Haz lo mismo que en el truco anterior, pero aquí pulsa **L1, ■, ▲, R2, L1, L2, L2, R1, ■, L1** en la pantalla de título. Hala, todos para ti, qué guai

GENERALES WEI
Igual que en los dos anteriores, pero aquí tienes que presionar **L2, L1, ■, ▲, L1, L2, R1, R2, L1, L2**. ¡Seguimos!

...Y TODOS LOS WU
Ya sabes lo que toca. Ahora pulsa sin dilación **▲, ▲, L1, ■, R1, R2, L1, L2, L2, L2**. ¡Qué poder!

ESCUCHAR LA MÚSICA DEL JUEGO
Ilumina el icono "Free Mode" en el menú principal. Seguidamente oprime **L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, ■** y ▲ en la pantalla de título. Tendrás la opción "BGM Test" disponible.

TODAS LAS SECUENCIAS FMV
Ilumina nuestro querido icono "Free Mode" en el menú principal. Luego

a continuación presiona **▲, L1, ▲, R1, ▲, ■, L2, ■, R2** y ■ en la pantalla de título. De nada.

IMPORTAR PERSONAJES
¿Ves? Hay que guardar las partidas de juegos antiguos. Aquí tienes un ejemplo de por qué. Si tienes una tarjeta con un juego salvado de "Dynasty Warriors 2", úsala y podrás cargar algunos personajes desbloqueados en él. ¡Es como volver a los viejos tiempos, qué bonito nos parece!

Giants: Citizen Kabuto

¡CÓDIGOS BARATOS!
Y tanto que sí. Simplemente escribe cualquiera de las siguientes palabrejas en la pantalla de códigos

de toda la vida para obtener suculentas recompensas.
- **ALPUN:** Menú de trucos
- **MOLITOR:** Invencibilidad
- **MBP4UJP:** Elegir nivel
- **FALLOUT:** Munición ilimitada
- **38HK:** Combustible del Jet Pack ilimitado
- **BGDA:** Mana ilimitado
- **THEHARE:** Movimiento más rápido
- **XTRASEE:** Vista frontal
- **DOROTHY:** Gráficos multicolor
- **ANGRY:** Gráficos rojos
- **SNIPEME:** Gráficos verdes
- **UDDOIT2:** Gráficos azules (qué obsesión por el color)

Grandia 2

JUEGO ALTERNATIVO
Pásate el juego una vez (je, je) y vuelve a jugar. Aparecerán nuevos ítems en varias localizaciones. ¿Qué esperabas? ¿Una tele en color? ¿Otra consola?

BOOK OF WAR
¿Ya has jugado al Walnut game con los carro? Parece un poco inútil, ¿no? Pues ten un poco de paciencia y gana en él seis veces. Al volver al juego, te darán el Book of War. Aaaah, ahora son muy simpáticos, claro...

EL ESCENARIO ESPECIAL
Una vez que Roan se una a tu grupo por segunda vez (ya convertido en rey y todo), deja Cyrum Kingdom y ve a Raul Hills. Habrá un escenario nuevo. Entra y ve a las ruinas de Raul Hills 1. Una vez allí te encontrarás con unos demonios. Son muy chungos de matar (prueba con el hielo, parece que funciona mejor). En estas ruinas encontrarás armaduras, ítems que duplican tu SP, tu EXP y uno que te da 1000 monedas mágicas. También podrás encontrar el Fairy Egg (en la columna más alta). Merece la pena entrar, que luego llega el combate final y nos quedamos en calzones, y eso no mola...

Grand Theft Auto 3

ÍTEMS PARA LA AMBULANCIA
Hombre, no es que te den un retrato firmado del doctor Nacho Martín, pero estos ítems no están nada mal. Cuando no vayas en una misión normal, móntate en la ambulancia y presiona R3.
- Salva a 35 transeúntes y aparecerá una recarga fuera de cualquiera de tus "save points".
- Salva a 70 transeúntes y aparecerá una píldora de adrenalina.
- Completa el nivel 12 de la ambulancia y recibirás un ítem de carrera infinita.

¡Ah! No tienes que salvar a los transeúntes de forma consecutiva, sino que te lo puedes montar como quieras (no pienses mal) a lo largo del juego. ¡De verdad, vaya chollo!

"ÑAPA" PARA EL COCHE
Lo de ser mafioso hace que nuestro coche tenga a veces algunas imperfecciones: agujeros de bala, capós abrasados... Todo eso. Si tu vehículo ha resultado dañado y quieres repararlo sin gastarte un euro, ve a tu garaje y aparca el coche. Sal andando y espera a que se cierre el portón. Entra de nuevo y ¡córcholis! ¡El coche está arreglado!

MÁS VIDA
Para este truco tan... controvertido necesitas un coche que no sea una ambulancia, un taxi,

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Metal Gear Solid 2

Hola, Hobby Consolas. Me llamo Raúl y tengo 11 años y aquí tenéis algunas curiosidades sobre «MGS2».
- Con Snake, en el principio del juego, cuando encuentres el muñeco de Vulcan Raven, dispárale y... Bueno, ya verás.
- Cuando derrotes a Olga, dispárale otro dardo tranquilizante y Otacon te insultará sin contemplaciones.

Raúl Sola Moya (Málaga)

Hola, amigos de la Hobby, soy Arrawnt. Os escribo para contaros una curiosidad que he descubierto en el «Metal Gear 2». Jugando en la Planta, justo después de la charla con Stillman (el policía retirado), salir rápidamente por la puerta que da al puente de conexión CD; allí os encontraréis a un guardia aturdido en el suelo y más tarde a Snake disfrazado con una caja. Y si probáis a acercaros bastante o le disparáis saldrá corriendo a toda leche. Así puede salir una foto bastante cómica.

Arrawnt (e-mail)

ENVÍA TUS TRUCOS
Manda o solicita trucos escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

un camión de bomberos, un coche patrulla o uno del FBI. A continuación, busca una prostituta (créeme, sabrás cuándo estás delante de una). Párate cerca y se acercará para "ofrecer sus servicios". Tras subirse en el coche (tu dinero bajará), llévala a un lugar apartado y detén el coche... En fin, ya sabes qué pasará luego. El caso es que tu dinero descenderá un poco, pero tu vida aumentará. ¡En algunos momentos puede llegar a ponerse al 125 por ciento!

Knockout Kings 2002

LUCHADOR DEMOLEDOR

¡Venga, chaval! ¡Vamos a crear una estrella! Cuando estés editando un personaje, pon la fuerza, la velocidad y el corazón (este último especialmente) altos. Una vez en el combate, la mecánica que debes seguir es dar muchos golpes secos y luego lanzar un puñetazo. Verás cómo los vapuleas con mucha más efectividad que sólo aporreando los botones

Mad Maestro

JUEGOS DE BONIFICACIÓN

Cada fase tiene un juego de bonificación que se activa al terminar el Medley Mode (en dificultad Normal). Si las pasas, las mantendrás, incluída la canción que aparezca en ellas. Suelen ser algo más enrevesadas de lo normal. Además, en ellas no basta con interpretar unas partituras... ¿Crees que podrás pasártelas todas? Venga, que estás hecho un "Luis Cobos"...

Manager de Liga 2002

NOMBRES CON ESTRELLA

Está claro que algunos nombre triunfan más que otros. Si te llamas Leonardo tienes muchas posibilidades de ser famoso, si te llamas Octavio puedes ser futurólogo y, si te pones estos nombres en el juego, podría ocurrir que tengas ventajitas...

MINTED
Más dinero
NO BRAINER
Auto-selección de táctica
AWESOME
90% de habilidad
HYPERACTIVE
Correr rápido
RUN OF FORM
Ganar todos los juegos
FANTASY
Comprar cualquier jugador
QUICK DRY
Construcción rápida del estadio
HEALING HANDS
Curación rápida
MUST BE BLIND
Árbitro... esto, poco riguroso
SUN BURN
Siempre soleado (¡qué bonito!)

Mundial FIFA 2002

EQUIPOS COMPLETOS

¡Pues sí, Manolo! ¡El jugador se acerca peligrosssamente al área rival! Parece que tiene unos trucos para nuevas selecciones continentales. ¡Va a usarlos! ¡Sobre barro, horquilla cerrada derecha! Ah, no, eso es de otro deporte...

- **América:**
Gana la Copa del Mundo con un equipo americano, claro está
- **Europa**
Gana la Copa del Mundo

con un equipo europeo
- **Asia**
Gana la Copa del Mundo con un equipo asiático
- **África**
Adivínalo...
- **Mundial**
Desbloquea las cuatro selecciones continentales

Pro Evolution Soccer

JUGADORES DE BONIFICACIÓN

Gana la "Master League" de primera división y desbloquearás 11 jugadores extra en el modo Freeloan. Repito esto dos veces más y tendrás los 33 personajes extra que hay escondidos por ahí

Red Card

DESBLOQUEAR EQUIPOS Y ESTADIOS

En este juego tan bestiajo también hay sitio para nuestros queridos truquis. La forma de conseguir nuevos estadios y equipos es derrotando de estos últimos a los que os citamos a continuación. Al vencerles conseguiréis el equipo y el estadio, dos por uno. Los equipos son Apes Team (el equipo de los monos), Dolphins Team (el de los delfines), SWAT Team y Samurai Team. Hay que vencerlos en el modo de Torneo Mundial

Shadow-man: 2econd Coming

DERROTAR A LA MAYORÍA DE LOS JEFES

La vuelta del amigo Mike a las consolas nos ha dejado algo desangelados. En cualquier caso, si eres uno de sus fans y tienes problemillas con los jefes, toma nota de esta estrategia, que suele funcionar bien. Muévete en círculo alrededor del jefe presionando izquierda o derecha en los dos sticks analógicos. Gracias a esto lo tendrás siempre a tiro, pero estarás en constante movimiento

Dispárales con el arma que convenga. Si los malditos vuelan, pulsa abajo en el stick derecho con suavidad, para poder seguirlos durante el vuelo

Sled Storm

SECRETOS AL PASAR EL JUEGO

Para poder sacar aún más jugo a este juego (qué juego de palabras más divertido, je, je), tendrás que llegar hasta el final. Pásate el modo campeonato con cualquier personaje y desbloquearás el modo Rival Challenge y la pista Black Diamond

TRUCOS A LA CARTA

La Fuga de Monkey Island

Carlos Andrés Torralba (Cuenca)

Hola, Yen. Soy un usuario de una fantástica PS2 y me he quedado atrancado en el juego "La Fuga de Monkey Island". Estoy buscando al pirata sin nariz en la isla Lucro porque me han acusado del robo del banco. Ya entré en el banco y conseguí la nariz postiza que me quitó el inspector. ¿Cómo demonios consigo en el control de fichas la dichosa ficha de Pete el Napias?

Que conste que Yen NO soy yo (para mí que soy un poco más guapo, pero es una apreciación personal). Así que, para los trucos escribid a esta vuestra sección, que Yen se encarga del resto de preguntas. Sobre la tuya, tienes que hacer varias cosas, como ahora verás. Necesitas crear el perfume casero (mezclando la colonia, el bote de colonia vacío, la fuente, los cebos gratis, el charco de Mystes O´Tyme, la flor y las virutas). Usa el perfume sobre Dave (el de las prótesis) y te dirá el verdadero nombre de Pete, que cambia en cada partida. Ahora usa la máquina de acuerdo con las 3 iniciales del nombre que te diga. Los dibujos se corresponden del siguiente modo. Conejo: de la A a la D; palmera: de la E a la H; Calabaza: de la I a la M; Mono: de la N a la S; Banana: de la T a la Z. Ahora pulsa el botón y tendrás la ficha. ¡Ay, mi madre, qué largo!

Soldier of Fortune

INVENCIBLE

Pulsa Select durante la partida, mantén presionados al mismo tiempo **R1 + L1 + R2 + L2 + ■** y oprime **←**. Como en el resto de los trucos de este juego, percibirás un sonido y un mensaje de confirmación. Repite el código para desconectar sus efectos.

TODA LA MUNICIÓN

En mitad de una partida, presiona Select. Ahora ten pulsados **R1 + ■** y oprime **←**. Ojito, que sólo tendrás las armas disponibles en el nivel 1. No se puede tener todo, soldado.

ARMAS PESADAS

Lo de pesadas es por su capacidad de dar "cremita" a los enemigos. Pulsa Select durante una partida. Seguidamente mantén presionados **L2 + R2 + ■** y pulsa **←**

ARMAS CUERPO A CUERPO Y EXPLOSIVOS

Presiona Select durante la partida, pulsa al mismo tiempo **L1 + R1 + ■** y oprime **←**. No hay navajas "albaceteñas" pero ni falta que hacen

DESCONECTAR CLIPPING

En cristiano, que podrás atravesar las paredes como en el anuncio de vaqueros. Presiona Select durante la partida, ten oprimidos **L1 + L2 + R1 + ■** y pulsa **←**. ¡Esto mola mucho!

SIN OBJETIVO

Esto ya son ganas de complicarse la vida, pero en fin. Presiona Select durante la partida, ten presionados **L1 + L2 + ■** y pulsa **←**

SIN GRAVEDAD

¿Gordo yo? ¡Qué va, si soy liviano como una pluma! Bueno, al menos lo seré si pulso Select

durante la partida, mantengo presionado **L1 + L + R2 + ← + ■** y oprimo Start

Spider-Man : The Movie

TUS AMISTOSOS VECINOS LOS CÓDIGOS

Son como uña y carne. Si aparece un juego de Spidey, no faltan los passwords especiales que activan un montón de ventajas. Escribe cualquiera de los siguientes en el menú "Specials" para comprobarlo. Si lo vuelves a introducir, se desactivará.

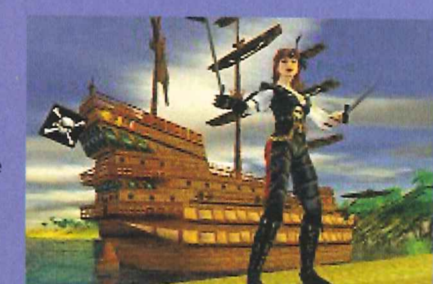
- Código maestro ARACHNID
- Telaraña infinita ORGANICWEBBING
- Todos los controles de lucha KOALA
- Elegir nivel IMIARMAS
- Saltar nivel ROMITAS

EL TONTOTRUCO

Pirates: The Legend of Black Kat

UNA POSE "ERÓSTICA"

Ya sabrás que con uno de los sticks puedes controlar la cámara, ¿verdad?. Bueno, pues sitúala de manera que Katarina te esté mirando de frente. Acércala haciendo zoom al máximo y manténla así unos segundos. Mira los gestillos que te hace Katarina y disfruta, porque puede que sea más de lo que vas a conseguir esta noche en la discoteca, reconócelo sin avergonzarte...



- Niveles de entrenamiento HEADXPLODY
- Jugar como Mary Jane GIRLNEXTDOOR
- Jugar como Shocker HERMANSCHULTZ
- Jugar como un científico SERUM
- Jugar como un oficial de policía REALHERO
- Jugar como el Capitán Stacey CAPTAINSTACEY
- Jugar como modelo 1 KNUCKLES
- Jugar como modelo 2 STICKYRICE
- Jugar como modelo 3 THUGSRUS
- Ataques "a lo Matrix" DODGETHIS
- Traje de Duende FREAKOUT
- Spider-Man pequeño SPIDERBYTE
- Cabezas y pies grandes GOESTOYYOURHEAD
- Enemigos cabezones JOELSPEANUTS
- Vista en primera persona UNDERTHEMASK

TRUCOS POR ÉXITOS

Sí, puedes preocuparte sólo de pasarte el juego, pero si eres un VALIENTE intentarás batir estos récords de puntuaciones. Si lo haces, serás justamente recompensado.
En la siguiente lista aparece primero el reto y luego lo que consigues.

- Consigue10000 puntos:

Mini juego de bolos
- Consigue 20000 puntos: Secuencia FMV de El Buitre
- Consigue 30000 puntos: Secuencia FMV de Shocker
- Completa el juego (dificultad Hero como mínimo): Secuencia FMV del Duende
- Completa el juego (dificultad Normal) Traje de Alex Ross
- Completa el juego (dificultad Super Hero) ¡Jugar con el malvado Duende Verde!
- Completa el juego (en el nivel de dificultad Easy): Jugar con el querido Peter Parker
- Completa el juego (en nivel de dificultad Easy): Jugar como un luchador

Star Wars: Jedi Starfighter

¡TOMA CÓDIGOS, PEQUEÑO PADAWAN!

Escribe estos códigos en la pantalla correspondiente. Son bonitos, baratos y guardan sorpresas que alegrarán este mundo gris en el que vivimos.

- QUENTIN
Invencible
- NOHUD
Desactivar monitores de cabina
- DIRECTOR
Otros ángulos de cámara
- JARJAR
Controles al revés
- SIMON
Imágenes de Simon
- MAGGIE
Mensaje del programador (qué cosas)

TAMBIÉN TENEMOS NAVES

Venga, no seas tan comodón. Cumple estos objetivos tan dificilillos, que ya verás qué naves consigues a cambio:

- **Advanced Freefall**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 3 Misión 1
- **Advanced Havoc**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 3 Misión 3
- **Advanced Jedi Starfighter**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 2 Misión 4.
- **Advanced Zoomer**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 2 Misión 3
- **Artillero de la República**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 3 Misión 5
- **Sabaoth Fighter**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 2 Misión 5
- **TIE Fighter (¡ha vuelto!)**
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 1 Misión 4. Je, je, os vamos a dar canelita en rama, energúmenos.
- **X- Wing (otro clásico)**
Consigue el objetivo de bonificación en el Acto 1, Misión 3
- **Slave 1**
Consigue el objetivo escondido en todas las misiones que hay en el juego. ¡Vaya bicho!

Star Wars: Racer 2

PERSONAJES PARA TODOS

Haz lo que te indicamos a continuación para desbloquear a todos estos nuevos y conocidos personajes:

- **Anakin del Episodio I**
Consigue la "fastest lap" en todas las pistas
- **Darth Maul**
Consigue la puntuación KO más alta en todas las pistas.
- **Darth Vader**
Desbloquea a Anakin (Episodio I), Watto y Darth Maul. Además, gana el Modo Torneo con alguno de ellos
- **Sebulba (Episodio I)**
Consigue la primera posición en los tres torneos. ¡Tú puedes!
- **Watto**
Obtén la "fastest three lap" en todas las pistas

TODAS LAS PISTAS

Completa las pistas en el Modo Torneo para desbloquearlas en los otros modos de juego.

Tiger Woods PGA Tour 2002

PERSONAJES DE REGALO

Que sí, que ya verás como te caen bien estos chicos. ¡Vienen de todas partes, dispuestos a retarte! Para controlarlos, entra en la pantalla de códigos y escribe los siguientes.

- RDRANOAEL30
Justin Leonard
- GZEPOL10R
Solita López
- WAWAGINAT07I
Melvin "Yosh" Tanigawa

TROFEOS

Hay un montón de trofeos a los que puedes acceder al conseguir los siguientes parámetros:

- **Aces Wild:** Haz un "hole on one" en el Tiger Challenge
- **Back to Back:** Haz dos eagles consecutivos en el Tiger Challenge
- **Birdie Buster**: Haz doce birdies consecutivos en el Tiger Challenge
- **Birdie Streak**: Haz seis birdies consecutivos en el Tiger Challenge (¡cuánto birdie!)
- **Eagle Extravaganza**: Haz cuatro eagles en un round en el Tiger Challenge
- **Fairway Challenge:** Golpea en todos los "fairways" en un round en el Tiger Challenge
- **GIR Challenge**: Golpea todos los greens en regulación en el Tiger Challenge
- **Long Distance Drive**: Haz un drive de más de 350 yardas en el Tiger Challenge
- **Long Putt**: Haz un putt de más de 55 pies en el Tiger Challenge
- **Pin Seeker**: Golpea el poste en el Tiger Challenge
- **Scenario Challenge**: Completa todos los escenarios del Tiger Challenge
- **Tiger Ch. Completion**: Completa el Tiger Challenge (obviamente...)
- **Top of the Tournam.** Acaba en primera posición en todos los torneos del Tiger Challenge

...Y MÁS RECORRIDOS

Como dicen en mi pueblo, "si aquí no farta de na". Crea tu propio golfista (que no golfo) y consigue las siguientes cantidades de dinero para poder acceder a estos recorridos.

- 50000$ **Princeville**
- 200000$ **Black Rock**
- 400000$ **Royal Birkdale**

Virtua Fighter 4

POSES DE VICTORIA CLÁSICAS

Usa a un luchador creado por ti (¿a que hace ilu?) para alcanzar el segundo nivel Kyu. Mantén presionados al mismo tiempo los botones de puñetazo + patada + guardia durante la repetición del combate. Otro modo de hacerlo es usar tu personaje hasta que alcance el rango de Tercer Dan. Ahora ten pulsados puñetazo + patada durante la repetición. ¡Ay, cuántos recuerdos, qué "tennura"!

MODELOS DEL PRIMER VF

Llega con tu personaje al Primer Dan. Selecciona ese luchador y ten pulsados puñetazo + patada hasta que empiece el combate. Ups, este tipo me suena.

ESCENARIO DE DURAL

Utiliza a un luchador creado por ti y consigue el rango Emperor o Great Emperor. Desbloquearás el escenario del hangar en el modo Versus.

CONTROLAR A DURAL

Derrota a la muchachita metálica (es muy "dural" de matar)en el modo Kumite. Ahora dirígete al modo Versus y estará allí esperándote para ser controlada.

CABEZA DE CERDO

Derrota a un oponente en diez ocasiones seguidas dentro del modo Versus. El juego mostrará una cabeza de cerdo en lugar de la suya. ¡Lo que podrás humillar a tus amiguetes, je je!

GAMECUBE

Spider-Man: The Movie

■ CÓDIGOS... BIS

la versión gamecubera de Spider-Man también tiene trucos. Estos son exactamente los mismos y se hacen igual que los de la versión de Play2, que aparecen en este número, así que échales un ojo.

Super Smash Bros. Melee

■ "CACHARROS" JAPONESES

Si quieres ver varias versiones japonesas de las consolas de Nintendo en la sala de trofeos (incluyendo la rarísima Virtual Boy), pon el lenguaje en Japonés, arriesgándote, claro está, a no entender ni papa. Pero merece la pena, chico.

■ DESBLOQUEAR PERSONAJES

Una cosa que realmente ABUNDA en este juego son los trucos. Aquí tienes lo que hay que hacer para conseguir a un buen montón de personajes que en principio se encuentran

ocultos, muy ocultitos:

- Dr. Mario
Completa el Classic Mode usando a Mario sin continuar nunca.
- Falco
Completa el modo 100-Man Melee y derrota a Falco. Que te sea leve.
- Ganondorf
Completa el evento 29 y vénce al amigo Ganon
- Jigglypuff
Completa todo el juego en el modo 1-P.
- Luigi
Completa el escenario en el modo Adventure con un 2 en el contador de tiempo. Derrota a Luigi y Peach y completa el modo Adventure. Vuelve a derrotar a Luigi.
- Marth
Completa el modo Classic con los 14 personajes normales y derrota a Marth.
- Mewtwo
Juega en el modo VS durante 700 combates y derrota a Mewtwo.
- Mr. Game & Watch
Nada, juega al modo más de 1000 veces. Cosa de un ratillo.
- Pichu
Completa el Event 37 y derrota a Pichu. Je, je, este nos mola mucho.
- Roy
Completa el modo Adventure usando a Marth. Roy te retará, derrótale y ya está.
- Joven Link
Completa el modo Classic con 10 personajes diferentes (aunque han de ser 2 de ellos Link y Zelda). Derrota al joven Link para tenerlo disponible.

EXTREME - G3

■ TRUCOS VARIADOS

Introduce los truquis en la pantalla Press Start:

- **L + R, Z, L + R, Z** Turbos y escudos ilimitados
- **L, R, L, R, L + R, Z** Munición ilimitada y equipo StarCom. "Pa" qué andarse con tonterías...
- **R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z** Ganar todas las carreras del modo XG Career. Eres un hacha, amigo...
- **L + R + Z, L + R, Z, L + R + Z** Ganar la siguiente carrera. Así no te tienes que esforzar mucho
- **L, R, Z, L, R, Z, L + R** Doblar el premio
- **L, R, L, R, L, R, Z, L + R** Reto Extreme Lap

PLAYSTATION

FIFA 2002

DESBLOQUEAR "VENTAJILLAS"

Cumple los siguientes objetivos y, como recompensa, obtendrás muchas ventajas para el juego, que puedes activar en la pantalla de trucos.

- **Cabezones:** Gana la Copa de Campeones
- **Bola loca:** Gana el trofeo EFA
- **Modo "Stay and Play":** Gana los campeonatos europeos
- **Desvanecimiento:** Gana la Copa América
- **Pelota gigante:** Gana la Copa de Oro
- **Juego crítico:** Gana la Copa de Campeones y un título de liga.

Final Fantasy VII

CHOCOBOS ESPECIALES

Los chocobos de montaña (de color verde) y los de río (azules) son razas especiales y poco fáciles de conseguir. Si quieres criarlos necesitas un chocobo que alimentarás con nueces tipo Carob. ¿Que cómo se consiguen? Pues robándoselas a los Vlakorados, que están cerca de Ciudad Huesos (ya, robar está mal visto, pero es por una buena causa). Atención, que la cosa no acaba ahí. Dales otra nuez Carob y serán chocobos de montaña y río (de color negro). Cruza un chocobo negro con uno maravillas (en Icicle) y aliméntalo con una nuez tipo Zeio (en una isla al nordeste de la Granja Chocobo). Esto dará pie a uno dorado.

Final Fantasy VIII

CARTAS DE NIVEL 10

Las que tienen este nivel son las que más posibilidades de ganar te van a dar. Aquí te mostramos dónde conseguirlas:

- **Ward:** Profesor Odine (laboratorio Esthar)
- **Selphie:** La chica de la fuente del jardín de Trabia
- **Quistis:** Estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb
- **Zell:** Su madre, en Balamb
- **Rinoa:** Su padre, en Deling (has de perder a Ifrit)
- **Edea:** Edea en el orfanato
- **Seifer:** Director Kramer
- **Squall:** Laguna en la residencia de Esthar

Final Fantasy IX

¡COGE RANAS!

Busca los pantanos donde Quina puede coger ranas. Según las que cojas obtendrás estos premios:

- **2 ranas:** Gema en bruto
- **5 ranas:** Éter
- **9 ranas:** Traje de seda
- **15 ranas:** Elixir
- **23 ranas:** Tenedor de Plata
- **33 ranas:** Tenedor Bistro
- **45 ranas:** Botas de batalla
- **99 ranas:** Tenedor Gastro

Además, al conseguir noventa y nueve ranas Quera te retará a un nuevo combate, que más te vale aceptar.

Manager de Liga 2002

CÓDIGOS REDONDOS

Redonda te va a salir la partida si introduces cualquiera de estas palabrejas como si fueran tu nombre. Tendrás un montón de trucos:

- Para tener 500 millones de libras, escribe MONEY TREE.
- Si lo que quieres es contratar a cualquier jugador, pon HYPNOTISED.
- El código para que tus jugadores recuperen su salud rápidamente es MIRACLE.
- Tener las estadísticas de los jugadores al 90% es posible si escribes TOP NOTCH.

Por último, podrás construir los estadios rápidamente si introduces BOB THE BUILDER.

Metal Slug X

MODO CHEAT

Completa el modo en el modo Arcade Mission para desbloquear todos los niveles en las opciones de escuela de combate, además del modo Another Mission. ¡Premio al buen jugador!

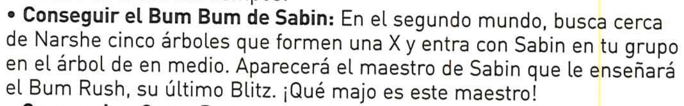
MODO... CHAT

Elige "Combat School" y, mientras está cargando, pulsa rápidamente cuadrado hasta que aparezca el menú. La instructora te preguntará si quieres conversar con ella. ¡Que majica la muchacha!

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Final Fantasy VI



Ahí van unos trucos para uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos:

- **Conseguir el Bum Bum de Sabin:** En el segundo mundo, busca cerca de Narshe cinco árboles que formen una X y entra con Sabin en tu grupo en el árbol de en medio. Aparecerá el maestro de Sabin que le enseñará el Bum Rush, su último Blitz. ¡Qué majo es este maestro!
- **Conseguir a Gogo:** Para conseguir a este mimo, ve a una pequeña isla al lado del Veldt en el segundo mundo. Lucha contra un Zone Eater y déjate tragar. Aparecerás en una cueva donde, aparte de conseguir objetos, encontrarás a este misterioso mimo que copia ataques y que pasará a formar parte de tu grupo. No habla mucho, pero bueno...
- **Conseguir a Bahamut:** Para conseguir este Esper, vuela con la nave en el segundo mundo hasta que te ataque Doom Gaze. Pelea con él y tras un rato huirá. Continúa volando y espera a que ataque. Tras unos cuantos combates acabarás ganando y de su boca saldrá el Magicite de Bahamut que enseña Flare. Merece la pena todo el trabajo.
- **Conseguir el Esper Crusader:** En el segundo mundo encontrarás 8 dragones en varias mazmorras, cada uno de un elemento. Derrótalos a todos y conseguirás este formidable Esper. Es la caña de España.

Joan Espadaler (e-mail)

Mundial FIFA 2002

EQUIPOS PARA TODOS

Resulta que hay una serie de selecciones con los mejores jugadores de cada continente. Para tenerlas disponibles, gana el Mundial con un equipo de Europa, África, Asia o América, según la que quieras. Si desbloqueas las cuatro selecciones, conseguirás una selección mundial, con la que serás más chulo que un submarino debajo de un botijo.

Quake II

MÁS OPCIONES

Pásate el juego en el menú de dificultad fácil. Ahora, ve al Modo Multijugador y tendrás dos nuevas opciones, una para que permanezcan las armas en el escenario y otra para matar de un sólo tiro. Recuerda salvar el truquete dentro de tu tarjeta de memoria porque si no toca acabárselo otra vez.

Rayman Rush

HENCHMAN 1000

Completa todo lo que se te pide en las pistas Lava Factory y Dawn Sand para desbloquear al interesante Henchman 1000. ¡No vengas ahora con eso de que no tienes brazos, caramba!

LILY

Cumple todo lo que se te pide en todas las pistas de la Zona 0 y y entonces podrás controlar a Lily.

MRS. BEARD

¡Mira, aún tienes la posibilidad de desbloquear a más personajillos! Llega al final de todos los objetivos que se te pide todas las pistas de la Zona 1, para tener a Mrs. Beard. ¡Y esos son todos los personajes!

Strikers 1945 II

MANERAS DE CONSEGUIR MÁS PUNTOS

En función de la manera en que ataques a los enemigos que inundan la pantalla puedes conseguir una colección de puntitos (umm, qué sabrosos) la mar de interesante. Aquí tienes consejillos que pueden conseguir que tu marcador suba como la espuma del mar:

- Las torretas pesadas que hay en el suelo te dan 2000 puntazos, así que procura no saltártelas.
- Los tanques que se desplazan por el suelo de nivel medio te dan unos quinientos puntos por cabeza. Intenta darles a todos.
- Los aviones enemigos que se destruyen con un impacto te dan unos 200 puntejos, por lo que no merece la pena prestarles mucha atención, aunque si son de los que atacan unidos en formaciones sí merecen la pena.

XBOX

Burnout

■ BONIFICACIONES

• Completa el juego para desbloquear el modo Free Run (sin coches en la carretera), el Free Run Twin (para dos jugadores) y los créditos.
• Pásate el modo Campeonato una vez y desbloquearás la opción Face Off 1 contra el Roadster.
• Ahora derrota a este último y lo tendrás disponible en el Face Off 2 contra otro coche.
• Más cosillas. Derrota al Saloon GT en el Face Off 3 para tenerlo a tu disposición. Mooolaaa
• Para terminar, vence al bus en el Face Off 4 y lo agregarás a tu garaje.

Jet Set Radio Future

■ PERSONAJES ESCONDIDOS

¡Buff! No, si por personajes no será. Cumple los requisitos que aquí te indicamos para verlos a todos. ¡Jet Set Radioooo!
• **A.ku.mu.**: Consigue ranking Jet en la Residencia Fortificada
• **Beat**: Derrótale en la carrera callejera
• **Boogie**: Encuéntrala en Kibogaoka Hill
• **Clutch**: Sigue las instrucciones de DJ Professor K.

• **Combo**: Completa sus retos
• **Cube**: Derrota a los Noise Tanks en Sky-Dinosaurian Square y vence a Cube en el City Rush
• **Doom Riders**: Consigue ranking Jet en Dogenzaka Hill
• **Garam**: Completa sus retos y ya está
• **Goji Rokkaku**: Gana el ranking Jet Rokkaku-Dai Heights
• **Inmortals**: Consigue el ranking Jet en Skyscraper District
• **Jazz**: Ve al sitio futuro del Rokkaku Expo Stadium. Derrota a Jazz en el City Rush
• **Love Shockers**: Consigue ranking Jet en Hikage Street
• **Noise Tanks**: Gana el ranking Jet en la zona Highway Zero

Spider-Man: The Movie

■ EL ATAQUE DE LOS TRUCOS MUTANTES

¡Están por todas partes! ¡Son los trucos del trepamuros! Pues sí, se trata de exactamente los mismos trucos que en las versiones de GameCube y Playstation 2. Se realizan igual también, así que busca en la sección de Playstation 2cómo se hacen. ¡Oye tigre, que funcionan todos!

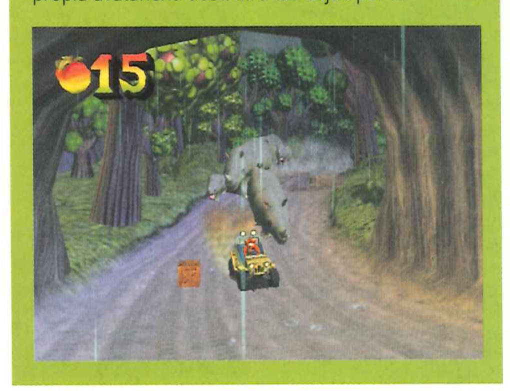
CRASH BANDICOOT

■ OTRA SECUENCIA FINAL

¿Nuevas alternativas? Tan fácil como recolectar las 46 gemas. Bueno, fácil, fácil, no es que sea. ¡Es que desde luego lo queréis todo, pedigüeños!

■ CAJAS EN LA AVALANCHA

Una avalancha se "abalancha" sobre tí mismo (¿entiendes la tontería?) en la fase del snowboard y hay un montón de cajas a las que cuesta llegar. No te preocupes y procura llegar vivo al final. La propia avalancha destruirá las cajas por tí.



GB COLOR

Spider-Man: Los Seis Siniestros

CÓDIGOS

Ve a la pantalla de título e introduce cualquiera de estas combinaciones. Hay muchas ventajas y todas valen su peso en merluza, señora. Y no, no hay mero fresco...

B, A, ←, ↓, ↑, → Pasar de nivel
A, B, Select, ↑, →, ↓ Pesadilla
A, B, A, B, ↓ Juego Teddies
↑, ↓, →, A Salud ilimitada
←, ↓, B, ↑ Telarañas ilimitadas
↓, A, B, A, A Las telarañas destruyen a los enemigos

ENEMIGOS DISTINTOS

Ve a la pantalla de passwords y escribe BIRDY. Todos los enemigos se convertirán en pájaros. Cuidadín, que todavía pegan esos"picotazos" de los buenos. ¡Pío, pío!

The Fish Files

LOS PRIMEROS ITEMS

Por si estás un poco perdido en esto de las aventuras gráficas

(lógico si sólo eres usuario de Game Boy), aquí te damos la lista de objetos que tienes que coger, usar, etcétera en la etapa inicial, antes del Universo Paralelo 1, puestos en orden. Ahí van: acuario, sábana, tinta, repollos, caña, botella, pelotas, azúcar, pera, multiuso, adhesivo, tarjeta, rollo, Babamon, Ratamon, mechero, leche, trapo, ácidos, papilla, crema, antena, envoltura, sábana (2), manta, cuerda, túnica, peluca, disfraz, kit, sujetador, videocinta, Game Boy, pez, esencia, chándal, llave, fotos, documento, globo, pase, disquete, bicko (insecto), libro, entradas, multiuso. Ahora ¡Tú mismo!

Simpsons: Treehouse of Horror

PASSWORDS

Para conseguir que las aventuras del amigo Bart se te hagan algo más ligeritas, te damos los códigos de los niveles. Introdúcelos ahora mismo para saltar a la pantalla que corresponda o bien multiplícate por cero, colega. Tú eliges.

NIVEL 2
FWXCKJXGLWN
NIVEL 3
TNSLRYSJGWW
NIVEL 4
BXPGCFPYJWB
NIVEL 5
WSQJLTQFYWK
NIVEL 6
NPKYGBKTFWQ
NIVEL 7
XQRFJWRBTWP

DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE

JUGAR COMO SUPER ROBOT

Los alocados dibujos de Cartoon Network se han convertido uno por uno en juegos para nuestra adorada portátil. El modo de ser una de las gigantescas creaciones del niño prodigio es pulsar A diez veces, B 10 veces y Select una vez en la pantalla de título. Oirás un sonido de confirmación. Con este robot serás más rápido que cualquier Dexter.

GB ADVANCE

Broken Sword

EL COMIENZO

Por fin ha llegado una de las mejores aventuras gráficas. No es típico de este género que haya trucos "al uso", así que vamos a ayudarte con el comienzo del juego, para que vayas entrando en calor. Entra en el Café. Habla de todos los temas con la camarera. Dale una bebida. Examina al cadáver y sal del local. Recoge el periódico. Ve hacia el fondo de la pantalla y pasa por la zona donde está el "currito". De vuelta en el bar, conversa con Moue y Rosso de todos los temas. Recuerda que has de ser sincero. Asegúrate de que Rosso te de su tarjeta. Sal del bar y habla con Moue. Conversa con Nico, hablando primero sobre ella y luego usa del último al primer tema. Asegúrate de que te de su número de teléfono. Bueno, te dejamos a partir de este punto tan interesante, je, je.

Jedi Power Battles

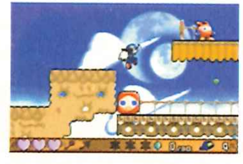
TODOS LOS JUGADORES EN TODOS LOS NIVELES

Ya llega, ya llega el Episodio II. Lo único que podemos hacer por ahora es mordernos las uñas (a mí sólo me quedan dos) y jugar a lo que mamá Lucasarts nos va dando. Tranquis, que para calmarnos han incluido truquis. Escribe NMH0YQR para activar este. Si, en vez de eso escribes 5PT80KW, tendrás las mismas ventajas pero con 7 vidas.

Klonoa

EVITAR PERDER VIDAS

Para no perder una vida tontamente, pulsa Start cuando te quede una vida en el contador y selecciona "Reintentar". Simplemente volverás a la puerta por la que pasaste, con la ventaja de vida que ello conlleva.



MÁS VIDAS

Sigue entrando en el primer escenario Hoverboard. Consigue la primera vida, sigue avanzando hasta que llegues a la colina con una señal. Salta para llegar a la segunda vida. A continuación llega a la meta y salta para conseguir la tercera vidilla extra.

Tony Hawk 3

¡DESBLOQUEA, TONY!

Para desbloquear todo lo que aparece en la siguiente lista, consigue todos los objetivos del juego y obtén todas las medallas de oro en los modos Pro y Sponsor (que se obtienen cumpliendo los objetivos del juego, ganando dos medallas de oro y completando el modo Career) el número de veces que se indique. Ah, cada vez tienes que hacerlo con un personaje distinto. ¿Cómo que es mucho curro? Hombre, en otras circunstancias a lo mejor, pero si tenemos en cuenta que se trata de un juegazo seguro que os merece la pena porque incluso disfrutáis mientras sacáis los extras:

- Lobezno: 1 vez
- Nivel Rail: 2 veces
- Modo Trial: 3 veces
- Nivel Speed: 4 veces
- S. Palmer: 5 veces
- Nivel Zone: 6 veces
- Mindy: 7 veces
- Nivel Geo: 8 veces
- Nivel Fan: 9 veces

SUPER MARIO ADVANCE 2: SUPER MARIO WORLD

BONIFICACIONES

Completa los 96 objetivos y tendrás un nuevo planteamiento para el mapa, enemigos alternativos, una nueva introducción y muchos otros cambios. También podrás seleccionar cualquier localización en el mapa. Pulsa Select en la pantalla principal y selecciona el nivel en la pantalla de estatus.

DREAMCAST

Alone in the Dark IV

■ SALTAR LAS LARGAS SECUENCIAS DE VÍDEO (¡MAMAA!)

Hay gente que es muy aprensiva y no puede ver cosas terroríficas por la tele. Si eres uno de esos, o simplemente no quieres tragarte las escenas cinemáticas del juego, mantén presionados los gatillos L + R y pulsa A. ¡Aquí lo que hace falta es acción!

NBA 2K2

■ JUGADOR DE 100

Id a edición de personaje y especificad estos parámetros.

- Ballhandling: 9.0
- Passing: 8.0
- Freethrows: 0.5
- Shooting: 9.0
- 3 pt. Shooting: 10.0
- Dunking: 8.0
- Low Post: 1.5
- Offensive reb.: 10.0
- Deffensive reb.: 10.0
- Blocking: 8.0
- Steals: 7.0
- Speed: 10.0
- Stamina: 9.0

Shenmue II

■ LA DESPEDIDA DE FANGMEI

Seguro que has notado que a esa chica le haces tilín... Siempre que puedas, habla con ella, sacando temas interesantes y procurando no hablar de otras chicas, pues se pondrá celosa. Si lo haces las suficientes veces, empezará a llamarte "Ryo-san" en vez de "Hazuki-san". Cuando llegue el momento de tu partida y te despidas de todos, ella te confesará que está enamorada de ti y te dará el "Xen´s amulet", que trae buena suerte. Ay, el amor...

■ ESCENA DE LUCHA DE XIUYING

Esta muchacha te dirá que le ataques. Inténtalo (siempre te esquivará). Cuando hable por primera vez, no hagas nada. Simplemente corre y esquívala. Te preguntará si realmente quieres pelear. Sigue esquivándola y aparecerá una escena en la que se ve a Ryo luchar contra Xiuying

■ COMPRAR MOVIMIENTOS

Hay sitios donde podrás comprar manuscritos con nuevos movimientos de lucha. Uno muy bueno está en Thousand White Building, en la primera planta. Otro se encuentra en Wise Men´s Kung Fu, ubicado en Wise Men´s Qr. (Wanchai), una tienda bastante baratita.

Y eso es todo. Os dejamos que los probéis

TRUCOS A LA CARTA

Fur Fighters

Oliver de la Cruz (Tenerife)

Hola, colegas de Hobby Consolas. Vuestra revista es mi favorita y la compro desde el número 119. Tengo una fantástica Dreamcast con muchos juegos, pero esta vez les escribo para preguntar si hay trucos para «Head Hunter» o para «Fur Fighters», como vida infinita, todas las armas. Esa es mi petición, espero que los haya. Gracias. Posdata: A ver si ponen algo más sobre Dreamcast en la "revistona".

Hijo, es que no se puede sacar de donde no hay. Pero no te preocupes, porque ahí van los truquillos para «Fur Fighters». Para mejorar la munición, revisita a Claude. Para puntar automáticamente, revisita a Gwyneth. Para la salud al 100%, vuelve a ver a Juanita. Por último si quieres que todos los personajes parezcan superdelgados, completa el laberinto del Templo de Gloom. ¡Y sin liposucción!

Y de verdad que a nosotros nos encantaría sacar más juegos de Dreamcast, pero es que no salen más que los que os comentamos.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

Después del "vacile" con la foto del mes pasado, me había propuesto enseñar por fin mi cara, pero al hacer la foto me he puesto nervioso y me ha salido fatal. ¡Si es que lo mío es contestar preguntas!

Todo y más sobre PlayStation 2

@ Hola Yen, me llamo Juan Pablo y soy uno de los que hicieron la famosa reserva de PS2 el 24/11/00. Quería daros la enhorabuena por el cambio de imagen que habéis dado a la revista, y confío en que me resuelvas estas dudas:

■ Después de «Vampire Night», «Time Crisis 2», «Gun Survivor 2» y «Police 24/7», ¿cuál será el próximo juego de disparos para «PlayStation 2»?

Están «Gun Survivor 3» (que al final se llamará «Dino Stalker»), y «Ninja Assault», juego de Namco que saldrá a finales de año.

■ ¿Qué pistolas hay que sean compatibles con PSone y PS2?

Que yo sepa, la única 100% fiable para PS2 es, por el momento, la G-Con 2 de Namco.

■ Hace tiempo intenté grabar en vídeo una película en DVD, pero la imagen se veía mal una vez grabada. He escuchado que es por el Copyright, y que se puede solucionar con un cable. ¿Dónde puedo adquirirlo?

DINO STALKER. La tercera entrega de la serie «Gun Survivor» que hasta ahora programaba Capcom en base a los «Resident Evil», tendrá como protagonistas a los enormes dinosaurios de otra saga de Capcom: «Dino Crisis». ¡La bomba!

El propio planteamiento de tu pregunta te delata: si lo que no te deja grabar las películas es el Copyright, eso significa que grabarla vulnera los derechos de autor y que, por tanto, es un acto de piratería. Así que ya sabes...

■ ¿Por qué se siguen observando en los juegos fallos como bordes dentados en «MGS2», o clipping en «Max Payne», por defectos de programación o por la capacidad de la máquina?

Digamos que las dos cosas: todos esos "fallos" siempre se producen porque, de alguna u otra manera, se sobrepasa la capacidad de la máquina, pero normalmente los programadores deben ingeniárselas en depurar y mejorar lo máximo posible su programación para "saltarse" esas limitaciones y evitar que aparezcan esos defectos. De ahí que sea tan difícil programar...

■ He jugado a «Virtua Fighter 4» y «Tekken 4», y para ser sinceros, el primero es bonito pero difícil de manejar, y el segundo es un pedazo de juego pero le faltan luchadores. ¿Tú qué opinas?

¿A «Tekken» le faltan luchadores, pero a «VF4» no? Bueno, salvo ese detalle, que no veo muy lógico, estoy de acuerdo contigo.

■ ¿Qué pasará finalmente con «RE 4»? He leído que Capcom se ha decidido a sacarlo para PS2.

Pues te han engañado, porque tanto esa entrega como el «Resident Evil Zero» van a ser exclusivos para GameCube. Creéme.

■ Respecto a la Pocketstation, ¿por qué no se decide nunca Sony a traerla a España?

Por las razones de siempre, porque piensan que no se va a vender lo suficiente.

■ Sobre «Sonic», «Virtua Tennis» o «Shenmue» en PS2, ¿se sabe algo o seguimos igual?

De momento nada, pero sigue probando que algún día...

■ Aparte de «FFIV» y «FFV», ¿le queda a PSone algún bombazo?

Va a salir un juego de plataformas de Disney, basado en una peli de dibujos que van a estrenar dentro de poco, que tiene

¿Habrá pronto alguna bajada de precios para PlayStation 2?

■ ¡Hola Yen! Somos Cami y Jose Mari, de Sevilla. Leemos la revista desde el número 34, y nuestra pregunta es: ¿Bajará PlayStation 2 de precio próximamente?

Hmm, vuestra pregunta tiene un poco de "chicha", sobre todo después de las bajadas de precio de Xbox y GameCube. Veamos: en principio, Sony España ha asegurado que no habrá ninguna bajada de precios en Europa al menos hasta después del E3 que se está celebrando ahora mismo.

Sin embargo, resulta que en EE.UU. y Japón PS2 acaba de bajar desde los 299$ hasta 199$ (o sea, unos 215 euros), y hay fuertes rumores en el E3 de que los juegos también van a estár más baratos (unos 11 euros menos que antes). ¿Implica eso una rebaja inminente para PS2 en Europa? Quizás...

Jose María y Cami Pérez Cuesta (Sevilla)

muy buena pinta. Se parece mucho al «Crash Bandicoot» de PS, y se llamará «Lilo & Stitch». Eso, y el nuevo «FIFA Korea» que sale este mismo mes.

¿Dónde puedo adquirir las gafas Olympus o las Eye-Trek? ¿Cuál de las dos es mejor?

Busca por El Corte Inglés u otra tienda por el estilo, que por allí las tienen que tener. Respecto a cuál es mejor, me da en la nariz que te has hecho un pequeño lío: ¡Las dos gafas son la misma! Son las gafas Eye-Trek, de la marca Olympus, chaval...

¿Cuándo llegará el juego «Onimusha 2» a España?

En octubre, majete.

Juan Pablo Barneto (Sevilla)

Fútbol y snow

¡Hola Yen, cómo va eso! Me llamo José Carlos y soy de Barcelona, quiero comprar una GameCube y tengo unas dudas:

« SEGA VA A PROGRAMAR UN RPG PARA GAMECUBE BASADO EN «VIRTUA FIGHTER», QUE SE LLAMARÁ «VIRTUA FIGHTER QUEST »

¿Me puedes decir qué juegos de snow van a salir para dicha consola?

El «1080º Snowboarding 2», el «SSX Tricky», y el «ESPN Winter Games 2002», que entre otras tendrá una prueba de Half Pipe sobre snowboard. ¿Cómo lo ves?

¿Hay algún «Snowboard Kids» en proyecto?

Pues no, que yo sepa.

¿El «ISS2» que va a salir para GameCube se puede comparar con el «Pro Evolution» de PS2?

¿Y por qué iba a no poderse? Otro asunto ya es que a mí, por ejemplo, me guste más el «Pro», pero comparar, lo que se dice comparar, comparo lo que sea.

¿Sabes si Namco y Sega tienen pensado sacar «Virtua Fighter 4» o «Tekken 4» para GameCube?

No creo, aunque parece seguro que Sega va a programar un RPG para GC basado en «Virtua Fighter» (lo desveló Rubén en su columna "En voz baja" de hace dos meses). El nombre provisional es «Virtua Fighter Quest».

Me tiene muy preocupado el juego más esperado para esta consola -al menos por mi parte-, «Perfect Dark Zero». Si es tan fácil programar en GameCube, ¿por qué no lo tiene listo?

Porque programar un juego es fácil, pero programar una obra maestra, ¡lleva su tiempo! Y si no, que se lo digan a Kojima con su «Metal Gear Solid 2»...

José Carlos (Barcelona)

Echando un vistazo al pasado

¿Qué pasa Yen? Me llamo Álvaro, y tengo una Mega Drive, una Game Boy Color y una PlayStation. Me pregunto:

¿Qué diferencias tenía el «Sonic 3D» de Mega Drive con el de Saturn? ¿Y el «Virtua Racing»?

Lógicamente, las diferencias estaban en los gráficos: más polígonos en el juego de coches, mayor velocidad en el otro, etc.

¿Qué juego tiene mejor apartado gráfico de Saturn, PS y N64? ¿Y de Mega Drive y SNES?

«Panzer Dragoon Saga», «FF IX», «Perfect Dark», «Sonic 3D» y «Super Mario World». Hala.

¿Qué significan las palabras "en tiempo real"?

1080º SNOWBOARDING 2. Cuando salió la primera parte de este juego en N64, se convirtió en el mejor juego del momento, y si su secuela es tan buena como dicen, podría revolucionar el género otra vez.

Vamos con las definiciones... Se dice que un juego funciona en tiempo real cuando la consola va calculando todos los movimientos del personaje, coche, escenario, o lo que sea, mientras vas jugando. Lo contrario son las secuencias de vídeo pregrabadas, que tienen movimientos establecidos de antemano (y que no se pueden cambiar). Es como como la diferencia entre ver la tele en directo -en tiempo real-, y el vídeo de la boda de tu primo -secuencia pregrabada-.

¿Cuántos «Sonic» había en Saturn? ¿Y «Dragon Ball»?

Ehhh... tres: «Sonic 3D», «Sonic Jam» y «Sonic R», que era de velocidad, mientras que juegos de Goku, sólo hubo uno, el «Dragon Ball Z» (aunque en Japón hubo dos, también basados en la serie "Dragon Ball Z").

Y por último, ¿me podrías dar una ficha técnica básica de Saturn vs PlayStation?

Pues si hay que hacerla, se hace, pero hacerla "pa ná"... Sería mucho lío a estas alturas, pero en resumen, ambas eran de 32 bits y movían unos 200.000 polígonos por segundo con texturas.

Álvaro García Martínez (Córdoba)

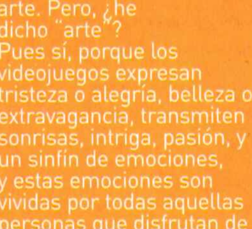
Gamecube, ¿la compro sí o no?

Hola Yen, me llamo Víctor, y tengo unas pequeñas dudas que espero que tú por fin me puedas resolver:

¿Se sabe algo nuevo sobre «Resident Evil Online»?

Los videojuegos son un arte

Rafael Domínguez Pacheco (Málaga)



Cuando uno se introduce en el mundo de los videojuegos, se da cuenta de que todo es posible en este arte. Pero, ¿he dicho "arte"? Pues sí, porque los videojuegos expresan tristeza o alegría, belleza o extravagancia, transmiten sonrisas, intriga, pasión, y un sinfín de emociones, y estas emociones son vividas por todas aquellas personas que disfrutan de los videojuegos. Esta gente los vive de una forma más intensa y con mayor implicación que en una película o un libro (cosa que también aprecio), ya que en un videojuego, salvando las limitaciones, eres tú quien controla la aventura, quien mete la pelota en la portería, quien gana la carrera, quien ha conseguido salvar a la princesa o resolver un enigmático puzzle. En fin, quien dijo que los videojuegos degradan a la persona no sabe de lo que habla, y más le valdría probar cualquiera de las obras maestras que han sido creadas en el mundo de los videojuegos, porque seguro que cambiaría de opinión y así saldría de su ignorancia.

Yen: Basta con ver lo rápido que se "envicia" cualquier padre cuando le pones a jugar al «Pro Evolution Soccer» y juegos por el estilo. ¡Es que hay muchos prejuicios!

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones

vuestra OPINIÓN

¿Demasiado viejo para jugar?

Francisco "Rizu" (Valencia)

O los niños que yo conozco son demasiado "cortos", o es que los videojuegos hace tiempo que dejaron de ser algo exclusivo de los niños (si alguna vez lo fueron). Sea por la dificultad de algunos puzzles, por la temática violenta de otros, o simplemente porque o sabes inglés o te pierdes el 50% de los juegos, el caso es que hay muchos títulos que un chaval de unos 12 años no tiene por dónde coger. Sin embargo, yo tengo 31 años y casi tengo que pedir perdón por ser un apasionado de los juegos. Más de una vez alguien me ha dicho: "Tú ya eres un poco mayorcito, ¿no?". En este país puedes admitir que te tragas cosas del calibre de "Gran Hermano" y "Operación Triunfo" sin menoscabo de tu dignidad, pero intentar resolver puzzles con Lara Croft, o visitar Hong Kong junto a Ryo Hazuki puede ser considerado una falta de madurez. Lo peor es que aún hay mucha gente que, a jugar videojuegos, le llama "matar marcianitos".

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: ¡Pues ellos se lo pierden! Fíjate en mí, que llevo no sé cuántos años al pie del cañón (oye, no pensarías que iba a confesar mi edad, ¿verdad?), y si resulta que soy un poco inmaduro, ¡pues mejor para mí, que vivo más feliz!

¿Algo nuevo? En realidad no, sólo que Capcom ha confirmado que lo van a sacar en PlayStation 2, y que ya hablarán de él durante el próximo E3.

Me parce que Némesis es Albert Wesker... ¿Es cierto?

GETAWAY. Este salvaje juego de acción y aventura al estilo «GTA III» contará con unos impresionantes gráficos de enorme realismo, y llegará a nuestras PlayStation 2 aproximadamente para final de año.

Interesante, pero yo diría que no, porque Némesis muere, y «RE Code: Veronica» es posterior en el tiempo. De todos modos, si miramos al argumento del «RE Gaiden» de GBC, a lo mejor resulta que el "bueno" de Némesis es en realidad Barry Burton... ¡Quién sabe!

He oído que en Junio saldrá un pack de «Resident Evil» y GameCube. ¿Es verdad?

En España no, desde luego, porque el juego saldrá varios meses después de esa fecha.

¿Saldrán «Dino Crisis 3», «Tomb Raider» o «Metal Gear Solid» en GameCube?

Si te digo la verdad, yo no le veo yo muchas posibilidades a ninguno de los que mencionas, aunque nada lo impide, claro.

¿Puede haber una línea de juegos tipo Platinum en GameCube?

Claro que puede, pero depende cómo le vayan las ventas a Nintendo. Si se cumplen las expectativas, ten por seguro que sí.

Víctor Brieva Trejo (Badajoz)

Una fan de Lara

Hola, me llamo Sabrina, y quería preguntarte sobre el nuevo «Tomb Raider» de PS2.

En el reportaje que hicisteis no hablasteis del inventario del juego. ¿Cómo será?

Pues... tendrá muchos ítems, se accederá a él presionando el botón de pausa, pero, ¡¿por qué te interesa tanto eso?!

También me preguntaba si habrá una Mansión, o eso murió con el cuarto regreso de Lara.

Vaya preguntita... ¿y no prefieres saber si tendrá nuevos trajecitos, o si hará algunos movimientos nuevos?

Juegos como «The Getaway», «Pirates of Skull Cove», «Gunslinger», «Animorphs», «Dreamland» y «Kengo» no han salido aún, y prometían ser auténticas maravillas. ¿Qué fue de ellos?

El primero llegará a finales de año, y el segundo ya ha salido, pero con el nombre «Pirates: The Legend of the Black Kat». Respecto a «Kengo», supongo que te refieres a la segunda parte (ya que la primera salió hace casi un año en PlayStation 2), que se espera para después del verano. De los otros dos, mucho me temo que ya puedes olvidarte.

En una revista vi hace tiempo que «Munch's Oddysee» iba a ser para PlayStation 2. ¿Qué pasó?

¡Que los de la revista ésa se pasaron de listillos! Tú fíate sólo de Hobby Consolas, que somos los únicos que no te fallamos nunca.

Sabrina (Alicante)

Unas "pastillas" para la memoria

Hola Yen, ¿qué tal estás? Soy Fernando, tengo una GBC, una N64, una PlayStation 2 y dentro de poco una GameCube. Ahí van las preguntas:

¿Qué capacidad tienen las Memory Cards de GameCube con relación a las de PlayStation 2?

Tienen 4 MB (59 bloques), que es la mitad que las de PS2, y aunque Nintendo ha declarado que eso es suficiente para sus juegos, el caso es que en breve comenzará a vender otra tarjeta con 251 bloques de memoria.

En el «GT3» de PS2 no se pueden guardar dos partidas distintas en la misma tarjeta. ¿Pasará los mismo con GameCube?

> **« LA TARJETA DE MEMORIA DE GC TIENE 4 MB, LA MITAD DE LA CAPACIDAD QUE TIENE LA DE PS2. YA TIENEN CASI LISTA OTRA MÁS GRANDE. »**

Es muy posible, porque no depende de la tarjeta en sí, sino de la manera del salvar del juego.

¿Tiene GameCube pantalla de configuración como PS2 y Xbox?

Claro, para ajustar el idioma, la pantalla y todo eso.

¿Saldrá traducido y doblado el «Resident Evil» de GameCube?

Sólo traducido, aunque al castellano, al menos, je ,je.

¿Cuándo le dedicaréis una portada a un juego de GameCube?

El jugo de portada de este mes es también de GC ¿o no?

Fernando López López (e-mail)

ANGEL OF DARKNESS. La primera aparición de la saga «Tomb Raider» en PlayStation 2 tendrá como gran novedad los nuevos movimientos "a lo Snake" de nuestra Lara Croft.

¡Marchando una de secuelas!

@ Hola Yen, ¿qué tal os va por ahí? ¿No os dará mucha caña el dire...? Espero que no. A ver si puedes contestar las dudas que tengo. Tengo una PlayStation, una GBC y próximamente una PlayStation 2, y como ya te he dicho, unas dudas, ahí van:

■ ¿Cuándo sale en España «Onimusha 2»? ¿Lo hará doblado y traducido al castellano, o simplemente lo subtitularán?

Conociendo "experiencias pasadas" de otros juegos de PS2 (ya me entiendes), lo más probable es que venga sólo traducido.

■ ¿Para cuándo «Tekken 4» y «Pro Evolution Soccer 2»?

«Tekken 4» estará listo justo después del verano, y el juego de fútbol de Konami, que ya está a la venta en Japón, llegará un par de meses después.

■ ¿«Tomb Raider Angel of Darkness» será online o un juego normal como los demás?

Hombre, por la forma de preguntarlo, te diré que será un juego "normal". Pero vamos, yo espero que sea un juego muy bueno (y no sólo uno "normal"). Y de Internet, nada de nada.

■ ¿Se sabe algo sobre una bajada de precios de PlayStation 2?

ONIMUSHA 2. La segunda parte del que fue el primer "survival horror" convencional para PlayStation 2 contará con un nuevo protagonista, quien, sorpresa sorpresa, volverá a hablarnos en un perfecto inglés.

Noticias de japón

✉ Hola Yen, me llamo Rafa y tengo una Game Boy Color, una Nintendo 64, una Dreamcast y desde hace poco una PS2.

■ ¿Qué puntuaciones recibieron los siguientes juegos en la prestigiosa revista japonesa Famitsu? «Shenmue 2», «Grandia 2», «Virtua Tennis 2k2», «FFX», «Gran Turismo 3» y Devil May Cry».

Ahí tienes las notas, y te recuerdo que en la "prestigiosa-revista-japonesa" Famitsu puntúan sobre 40: «Shenmue 2» se llevó un 32, «Grandia 2» un 31, «Power Smash 2» (así se llama allí el «VT») un 32, «FFX» un 39, «GT3» un 39 y «DMC» un 34. Por cierto, ¿te has fijado qué maraña de letras y números?

« SE HAN OÍDO RUMORES QUE ASEGURAN QUE SONY TIENE GUARDADA UNA REBAJA DE PRECIOS DE PS2 JUSTO DESPUÉS DEL E3 »

Se han oído rumores que aseguran que Sony tiene guardada una bajada de precios justo después del E3 de Los Angeles, pero no es nada fiable por ahora.

■ ¿Saldrán las secuelas de «Devil May Cry», «Jak & Daxter», «Burnout» y «Airblade»?

«Devil May Cry 2» seguro que sí, además a lo mejor el mes que viene os podamos enseñar algo de él. De los otros no hay noticias, pero yo creo que «Jak & Daxter» y «Burnout» tienen bastantes posibilidades.

Enrique Zamarro (e-mail)

■ ¿Vale la pena comprar el cable para ver los juegos a 60 Hz?

Vamos a ver: para ver los juegos a 60 hz. no necesitas ningún cable, sino que el juego venga preparado para ello y que tu TV soporte esa frecuencia. El cable al que te refieres es el RGB, que realiza la separación de colores y da mucha más calidad que el cable normal. ¿De acuerdo?

■ ¿Han aumentado las ventas de GameCube en Japón desde que sabe lo de la exclusividad de «Bio Hazard» y la conversión de los «Final Fantasy»?

vuestra OPINIÓN

Gracias, Nintendo 64

SuperPity (Pontevedra)

Ahora que lleva unos meses sin recibir ni un solo juego, me parece que ha llegado el momento de dedicar unas líneas a N64. Cuando la compré tuve una extraña sensación, y el camino a casa se me hizo interminable. Pero en cuanto la conecté con el «Mario 64», entré en un mundo aparte. Eran sensaciones que no había vivido nunca con un juego, me sentía en un mundo virtual, me maravillaba ante todo, y me aislaba de la vida real mientras pasaban las horas. «Wave Race» fue el segundo juego, original y entretenido. «Goldeneye» me transportó a un mundo tremendamente realista, que me hacía sentir como un agente secreto. Pero «Zelda» fue caso aparte: nunca un juego me había transmitido tantas emociones: alegría, odio, tristeza, melancolía, etc. Creo que es el mejor juego que he jugado (detrás del «Castlevania II» de NES). Por último, «Perfect Dark» mejoró lo inmejorable, el «Goldeneye», y es que resultaba impresionante. Bueno, podría pasarme horas alabando a los juegos de Nintendo 64, pero es mejor resumir con: Gracias Nintendo.

Yen: Se nota que te caló hondo la consola, ¿eh? Pero... ¿Y si te digo que GameCube lleva el mismo camino? No podemos esperar a que llegue el Zelda.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Eso creo, pero aún no me han llegado cifras concretas para saberlo con certeza. Ya te contaré.
Rafael Reyes Carrasco (Sevilla)

Todo un deportista nato

@ Hola Yen, ¿cómo lo llevas? Soy un asiduo lector de la revista desde los tiempos de la Mega Drive, tengo una fabulosa PlayStation 2 y me chiflan los juegos de deportes. Ahí van unas preguntillas:

■ **¿Qué sabes de los próximos juegos de tenis que van a salir? ¿Cuál tiene más expectativas?**

Están «Roland Garros 2002» programado por Wanadoo, y el «Smash Court Tennis» de Namco. En mi opinión, el primero destacará por el control, y el segundo por los gráficos, aunque no los he jugado muy a fondo.

■ **¿Saldrá «Virtua Tennis» para mi consola?**

Sí, pero tardará.

■ **¿Qué pasa con «NBA 2K2»? ¿Cuándo saldrá al mercado?**

Pronto, chaval, pronto.

■ **Aparte de los «NBA Live», ¿alguna compañía trabaja en algún juego de basket?**

Para PS2 creo que no, sólo estarán el «NBA Inside Drive» de Xbox, el «NBA Jam 2002» de Game Boy Advance, y el «NBA Courtside 2002» de GameCube. A ver si después del E3 hay más.

■ **Para el Mundial de fútbol, ¿qué juegos saldrán?**

Que estén basados íntegramente en el Mundial, para PS2 sólo el «FIFA Mundial 2002», aunque también sale el «ISS 2».
José Cruz (Tenerife)

MUNDIAL FIFA 2002. El único juego que cuenta con la licencia oficial para el Campeonato del Mundo de Korea y Japón en PlayStation 2 es esta entrega de la saga «FIFA» de EA Sports. Tiene todos los estadios, jugadores reales, etc.

Pasión por la velocidad

@ Hola Yen, ¿qué tal por la redacción? Te he escrito para que resuelvas mis dudas sobre «Gran Turismo 4», por favor publícame este e-mail, y así podré chulearme de mis amigos. Bueno, ahí van las preguntas:

■ **¿Cuándo llegará este gran juego de PS2 a nuestro país?**

A mediados del año que viene, septiembre diría yo.

■ **¿Tendrá juego online?**

Dicen que sí, aunque aún no se sabe si eso significa que se podrá jugar en tiempo real online, o serán las típicas "opciones online", como poner tus récords en una tabla en Internet y eso.

■ **¿Se abollarán los vehículos?**

Eso todavía no se ha explicado, así que, de momento, y por pura intuición, diré los coches seguirán siendo "de acero".

■ **¿Superará esta cuarta entrega la cantidad de vehículos que había en la tercera?**

Es de suponer que sí, aunque sólo fuera porque agregarán a esa versión los modelos nuevos que están en los «GT Concept».

■ **¿Hay alguna posibilidad de que en esta entrega nos penalicen y haya reglas al estilo Fórmula I?**

Yo creo que no, pero quién sabe. Son capaces de casi todo...

■ **Por último, ¿por qué no está presente la marca Ferrari en este juego, teniendo en cuenta que Ferrari es campeón del mundo en la modalidad Gran Turismo?**

Precisamente por eso, porque comprar la licencia de una marca tan exclusiva y prestigiosa podría encarecer tanto el precio del juego que no sería rentable...
Alexander Delgado Regüela (e-mail)

"Enrolado" a las consolas

@ Hola Yen, me llamo Manel, y antes de nada felicitaros por el nuevo look de la revista, ¡mola mucho! Tengo una estupenda PS2 (entre otras), y soy un rolero empedernido.
Hace bastante leí en la revista que iba a salir «Legend of Dragoon 2», y ya que el primer juego de PSone me encantó, me gustaría saber si se sabe algo nuevo.

No, nada nuevo. Paciencia.

■ **También tengo curiosidad por saber si «Final Fantasy X» tendrá un juego de cartas como en los «VIII» y «IX».**

No, lo que tiene son las partidas de "Blitzball" (un deporte acuático que practica el protagonista), la cría de chocobos y hasta una arena para hacer combates a lo Pokémon, pero cartas no.

■ **He leído en una página de Internet acerca de un juego llamado «Times of Trouble», y querría**

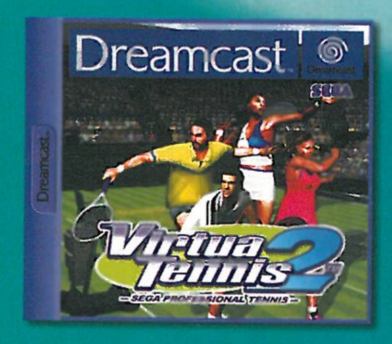
No sueñes más ¡¡Juega!!

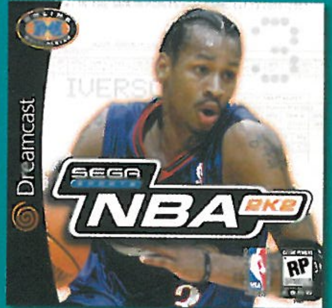
Dreamcast

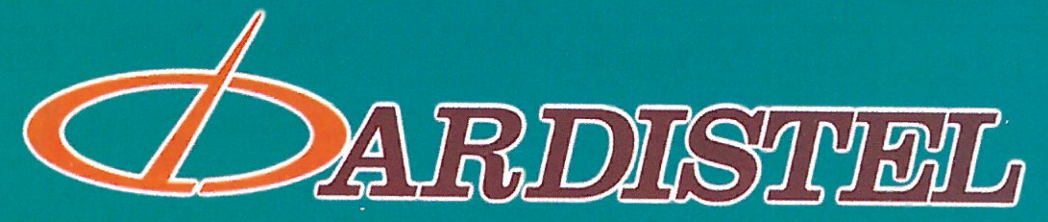
La consola que deseaba a un precio excepcional.

Por sólo 90 € 14.975 Pta

Descubre las últimas novedades en juegos para Dreamcast







Teléfono Consulta: 906 30 15 02 - (coste llamada 0,25 € minuto)

saber si este juego saldrá para PS2 o para otra plataforma.

Una de dos, colega: o no es un juego de consola, o no has entendido bien el inglés de la web en la que vieras esa información, porque yo no he oído nada de un juego con ese nombre.

Y para acabar: ¿crees que aún saldrán buenos juegos de este género que no sean sólo online? Quizás «Final Fantasy XII»...

De eso no te quepa la menor duda. Ahora mismo todos que yo sepa salvo «FFXI» son "offline".

Manel Flores (e-mail)

Loco por los Platinum

Hola Yen, soy un chico de Castellón que se ha reenganchado al mundo de las consolas con una PlayStation 2:

¿Con qué cable de transmisión de imagen se puede conseguir una mayor nitidez en la pantalla?

Con un buen cable con entrada de súper vídeo, aunque el problemas es que eso te obligaría a verlo a través de una tarjeta de vídeo en el ordenador o a tener una TV chachi-guai con entrada.

¿Qué necesita un videojuego para salir en Platinum? Es decir, ¿hay alguna forma de saber qué juegos llegarán a ser Platinum?

No se puede adivinar, porque depende del nivel de ventas: si un juego tiene mucho éxito, a los pocos meses le incluye en la serie Platinum a precio rebajado, y así se le da un reimpulso.

¿Cuánto tiempo suele transcurrir desde que sale un juego a la venta hasta que se edita en la serie Platinum?

Unos 6 u 8 meses más o menos.

Y por último, para confirmarte que me obsesiona el tema, ¿sabes qué juegos se venderán próximamente en Platinum para PS2?

El más interesante creo que es «Esto es Fútbol 2002», pero como ya te he dicho es bastante difícil saber con antelación qué juegos van a tener salir así.

Iván Santos Padilla (Castellón)

Dudas con sabor a Nintendo

Hola Yen, soy Juanjo de 15 años, tengo una GBA y una PlayStation entre otras, y también unas dudas cortas:

¿Cuándo van a parar de sacar "remakes" de juegos en Game Boy Advance y empezarán con juegos originales?

Supongo que cuando ya no queden "remakes" interesantes por hacer. ¡Con lo que molan!

¿Cuándo van a poner a la venta el módem de GC en España?

Eso, de momento, yo creo que no lo saben ni en la propia Nintendo España, así que...

Los juegos de «Final Fantasy» para GameCube, ¿crees que serán totalmente iguales a los de PS2, o Square se las ingeniará para hacer historias diferente?

Square no ha confirmado aún qué juegos saldrán exactamente para GBA y GameCube, pero parece probable que no sean exactamente iguales a los que hemos conocido ya en PSone y PS2.

Juanjo Abenza (Barcelona)

Una Xbox con "full-equip"

Hola Yen, soy un lector de vuestra revista desde hace unos 20 números, y me acabo de comprar una flamante Xbox. Aquí tienes mis preguntas:

¿El mando de control que viene con la consola es el más cómodo que hay, o merece la pena comprar alguno de otra marca?

El mando que trae la consola es el grande, el "incómodo" según mucha gente (a mi también me lo parece). Mientras esperas a que llegue el mando "pequeño" oficial, mira a ver si puedes probar uno nuevo que va a sacar Hypnosis, también pequeño, que encontrarás comentado en la sección Periféricos este mes.

¿Qué periféricos van a salir para mi consola que estén bien? Volantes, pistolas, alfombrillas, etc.

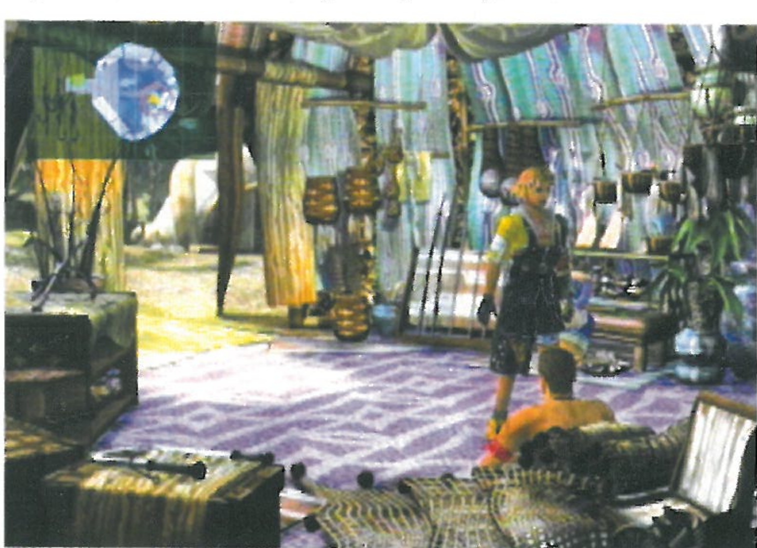
Tienes el volante Ferrari Modena 360, que por los 79,95 euros que vale no está nada mal. Los otros periféricos tendrán que esperar hasta que saquen juegos que los necesiten.

¿El mando de DVD lo consideráis una compra imprescindible?

Para ver pelis, es evidente que sí. Pero, si no te interesa el cine, la verdad es que son ocho mil pesetillas que te puedes ahorrar. Tú mismo con tu mecanismo...

Juan Antonio Rodríguez (Madrid)

ESTO ES FÚTBOL 2002. En plena competencia con los todopoderosos «Pro» y «FIFA» de PS2, este juego de fútbol de Sony ofrece un buen equilibrio entre gráficos y control, y además por sólo 29,95 €.



FINAL FANTASY. Después de anunciar que va a llevar "varios" juegos de la saga rolera «Final Fantasy» a las consolas de Nintendo, Square todavía no ha aclarado cuáles van a ser dichas entregas. En el E3 saldremos por fin de dudas.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

¿CON QUÉ LIMPIO LA PANTALLA DE MI GBA? MANDÉ UN E-MAIL A NINTENDO HACE UN AÑO Y SUPONGO QUE NO ME VAN A CONTESTAR.
Yen: ¡Con lo fácil que es! Utiliza una lija empapada en ácido sulfúrico, jeje.

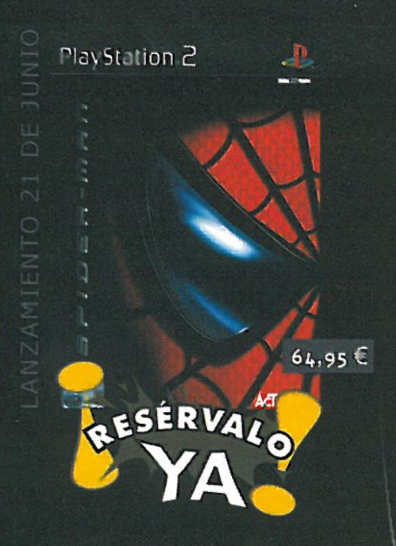
¡¿CÓMO DEMONIOS HICISTEIS LA FOTO DE MIYAMOTO EN EL NÚMERO 126?! ¡PERO ESO ES IMPOSIBLE!
Yen: Psé, sólo tuvimos que provocar un pequeño cambio de dimensión metafísico y listo...

HE OÍDO QUE SE NECESITA UN "MODEN" O ALGO PARECIDO PARA GRABAR LAS PARTIDAS EN «FFX». ¿ES CIERTO?
Yen: Sí, es que juegos tan "modennos" tienen que estar apoyados por una gran "tesnolojía".

ES VERDAD QUE NINTENDO VA A ROMPER LA SAGA FINAL FANTASY?
Yen: ¿Romperla? Esperemos que no, habrá que pedirles que la traten con mucho cuidadín, no?

¿POR QUÉ CUANDO MURIÓ AERIS EN «FF VII», CLOUD NO LE DIO UNA POCIÓN AVE FÉNIX PARA RESUCITARLA?
Yen: ¡Qué gran pregunta! Pero yo iría más lejos: ¿Por qué hay cerradura en las tiendas que abren las 24 horas del día?

¿DÓNDE SE CONSIGUE EL FAMOSO TOMB RAIDER "PORNO"? ¿ME PUEDES DECIR LA DIRECCIÓN DE LA PÁGINA WEB?
Yen: Sí claro, apunta la web: es www.tombr... Cachis, se me acaba de romper el teclado y no voy a poder seguir escribiendo la dirección.

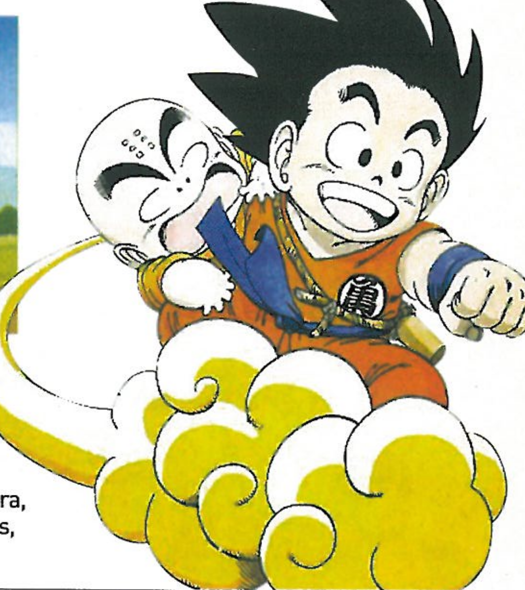


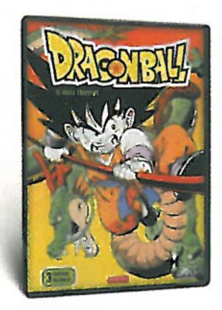
Compra Spider-Man en Centro MAIL y llévate una camiseta de regalo

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

MUCHO MÁS QUE





Dragon Ball

- Género Anime
- Protagonistas Goku, Krilin, Duende Tortuga...
- Director Akira Toriyama
- Precio 17,99 € (2.993 ptas)

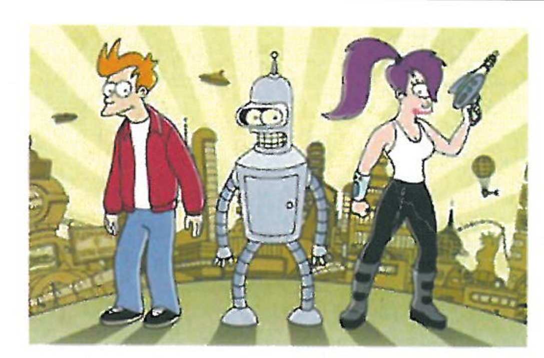
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★

ARGUMENTO: La serie de anime japonés más famosa de la historia llega por fin al formato DVD, con 3 películas de 45 minutos de duración procedentes de la primera temporada, o sea, cuando Goku era pequeño.
EXTRAS DVD: Idiomas español, catalán y euskera, Ficha técnica, Biografía del autor y los personajes, Anuncios y varios trailers de otras películas.

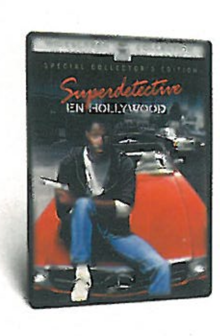
Futurama

- Género Animación
- Protagonistas Fry, el robot Bender, Leela y más...
- Director Matt Groening
- Precio 42,04 € (6.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: ¿Qué ocurre cuando un humano viaja 1.000 años en el futuro? Pues bien, si el promotor del asunto es el creador de "Los Simpsons" (o sea, Matt Groening), el resultado es una de las series de dibujos más divertidas que podáis encontrar. Este apetitoso pack incluye los 13 primeros episodios.
EXTRAS DVD: Comentarios, Escenas inéditas, Animáticas, Guión, Storyboards, Trailer, Detrás de las cámaras, Selección de fotos y Diseños interactivos.



Superdetective en Hollywood

- Género Acción/comedia
- Protagonistas Eddie Murphy, Judge Reinhold, y John Ashton
- Director Martin Brest
- Precio 24,01 € (3.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: Tras un escándalo en los barrios bajos de Chicago, el policía Axel Foley es enviado de vacaciones forzosas a Hollywood, un lugar donde los agentes son mucho más "refinados". Allí, sus discutibles métodos, unidos a su sentido del humor, resultarán imprescindibles para resolver un oscuro caso de drogas y asesinatos en pleno Beverly Hills..
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Sorround, La Música, Entrevistas, El reparto, Galería fotográfica y Trailer de cine.

MÚSICA

Minami Music

¡Las canciones de las mejores series de dibujos animados! Eso es, ni más ni menos, lo que ofrece este CD recopilatorio, que incluye 31 temas tan molones como los de Campeones, Dos fuera de Serie, Bateadores, Lupin, ¡y muchos más! Un imprescindible para nostálgicos de las grandes series de TV.

- Compañía Coda Music ■ Precio 14,18 € (2.359 ptas.)

LIBROS

Ilustraciones de Akira

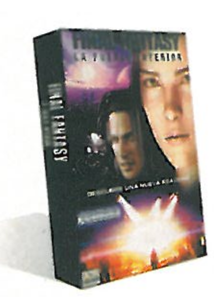
Este nuevo libro de ilustraciones de Norma Editorial contiene las mejores 12 imágenes de la serie de manga más conocida que existe, Akira, todas ellas diseñadas por la mano de su maestro original, Katsuhiro Otomo.

- Editorial Norma ■ Precio 14,00 € (2.329 ptas)

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

VÍDEO

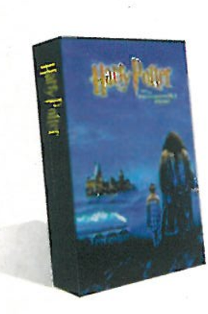


Final Fantasy La Fuerza Interior

- Género **Animación por ordenador**
- Protagonistas **Aki, Gray, Dr Sid...**
- Director **Hironobu Sakaguchi**
- Precio **8,99 €** (1.496 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★

ARGUMENTO: Suena irónico, pero esta flipante peli, que lleva la palabra "fantasía" en el título, ha resultado ser el film de animación por ordenador más realista jamás visto: en el año 2065, unos alienígenas invaden la Tierra. Sólo la doctora Ross, a la que motivan unos extraños sueños, puede hacerles frente para salvar a la humanidad. Tiene acción, romanticismo, momentos tristes y unos gráficos que cortan la respiración.

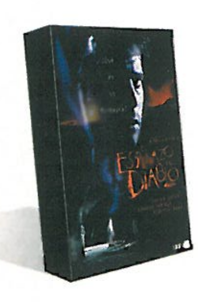


Harry Potter y la Piedra Filosofal

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Daniel Radcliffe, Emma Warson, Ruper Grint y Richard Harris.**
- Director **Chris Columbus**
- Precio **16,75 €** (2.787 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★

ARGUMENTO: Si el DVD de "Harry Potter" del mes pasado os parece muy caro, pillaos la versión en vídeo, que acaba de salir, y cuenta exactamente la misma historia: Un chaval que se apunta a una escuela de magos para aprender a ser hechicero, se enfrenta a multitud de aventuras a lo largo de las dos horas y pico que dura la peli, y ya de paso, se apunta a unas partidas de un deporte muy divertido a lomos de una escoba voladora. ¿Os animáis a comprarla?

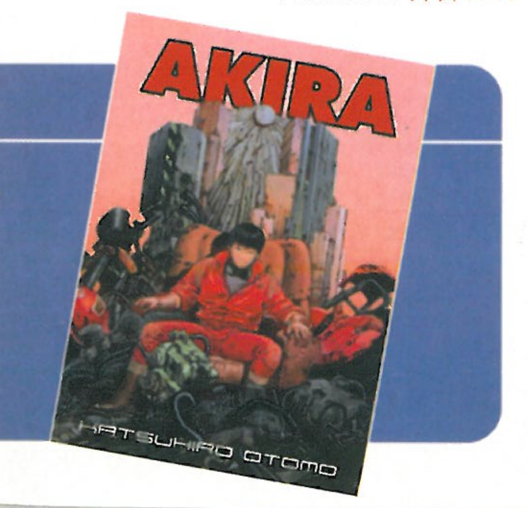


El espinazo del diablo

- Género **Suspense**
- Protagonistas **Eduardo Noriega, Marisa Paredes y Federico Luppi.**
- Director **Guilllermo del Toro**
- Precio **10,95 €** (1.822 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★

ARGUMENTO: Carlos, un chaval de 12 años que ha perdido a sus padres en la Guerra Civil, ingresa en un orfanato donde convive con muchos otros niños. Pero su tranquilidad se convierte en una pesadilla cuando comienza a ver en visiones a otro niño, y nadie cree sus sospecha: que no son visiones suyas... sino un auténtico fantasma. ¿Cuál será la verdad? Si queréis saberlo, haceos con la película y os enteraréis, listillos. Eso si, ¡preparaos a pasar miedo!

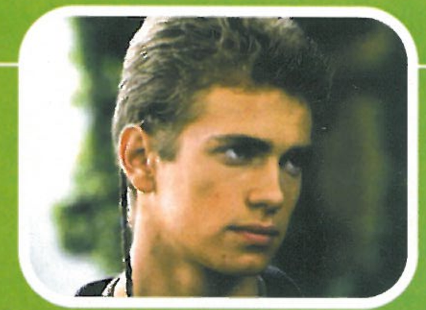


CINE

Star Wars Episodio II

Desde el 17 de mayo, se está proyectando en todos los cines del mundo "El Ataque de los Clones" la quinta parte (o segunda, siguiendo el argumento) de la saga de ciencia ficción más famosa de la historia: "Star Wars". ¡No os perdáis a Yoda peleando con el sable luz!

- Distribuidora **Lucas Films**
- Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

QUE LAS FIGURAS TE ACOMPAÑEN ▶

No falla: llega a los cines el Episodio II de "La Guerra de las Galaxias", y automáticamente le siguen unos cuantos juegos y las inevitables figuras de acción. Además de todos los vehículos y naves, están disponibles los personajes de forma individual: Obi Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Mace Windu, Jango Fett... en fin, todo el resto de la tropa galáctica.

Lo encontrarás en: Alcampo
Precio: 8,95 € (1.489 ptas.)

▲ UN CHOCOBO MÁS TIERNO QUE EL PAN "BIMBO"

Para que luego digan que los míticos juegos de héroes, en los que hay que salvar al mundo, no hay sitio para lo tierno, aquí tenéis el auténtico muñeco de peluche de los chocobos de «Final Fantasy X». Mide 18 cm, es muy blandito... y si no sois muy dados a estas "cursiladas", siempre podéis regalárselo a algún familiar y pedirle que os devuelva el detalle comprándoos el juego, ¿no?

Lo encontrarás en: www.animenation.com
Precio: 23,79 € (3.958 ptas.)

◀ LOS "DIBUJITOS" DE LOS «FINAL FANTASY» DE 16 BITS

¿Cómo lleváis las reediciones de los «Final Fantasy» IV, V y VI para PSone? Como seguro que estaréis en plena época de vicio con ellos, seguramente os vendrá muy bien saber que Square Japón tiene a la venta (para importarlo, claro), un alucinante libro de ilustraciones a todo color con todos los personajes y escenarios de dichas entregas. Sus 106 páginas están realizadas íntegramente por Yoshitaka Amano –el diseñador gráfico de toda la saga–, y tienen un valor de coleccionismo muy, muy elevado. Lo mismo que su precio, por otra parte...

Lo encontrarás en: www.animenation.com
Precio: 51 € (8.486 ptas.)

◀ ¡QUÉ GRAN PASTORCILLO, MADRE!

El pastorcillo aventurero más valiente de la historia de las consolas, protagonista del juego de PS2 «Herdy Gerdy», ya tiene su propia versión en miniatura para decorar el escritorio de vuestra habitación. Aunque claro, llamar "miniatura" a una estatuilla de 32 cm. puede resultar engañoso... Por cierto, lo ha fabricado para las oficinas de Eidos en Alemania el Studio Oxmox, un grupo alemán que se dedica a diseñar los modelos a tamaño real de personajes de cómics y videojuegos.

Lo encontrarás en: www.studiooxmox.com/sites_e/herdy1.html
Precio: No disponible

LA ESTATUA DE LA "COLINA SILENCIOSA" ▶

Este no es el título de la última novela de misterio, sino una traducción literal del juego que más terrorífico de PS2, «Silent Hill 2». Por la pose, parece que la "bicha" va a rebanar el pescuezo al protagonista, aunque como sólo es una figura realizada para decorar las oficinas de Konami Alemania, no creemos que llegue la sangre al río.

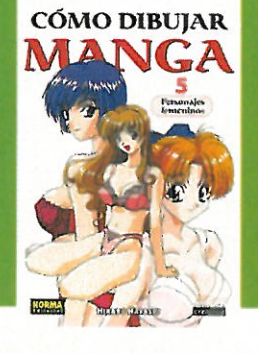
Más información en: www.studiooxmox.com
Precio: No disponible

MANGA PARA OTAKUS

Cómo dibujar manga 5

Si todavía no has sido capaz de dibujar una chica para tus mangas "como es debido", prepárate para el nuevo volumen de este popular curso de dibujo, con el que aprenderás a dibujar féminas en poses subidas de tono. ¡La cosa se pone caliente!

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 11 € (1.830 ptas)



Kamikaze Kaito

Aquí tenéis 96 páginas con la historia de Maron, una chica capaz de transformarse por la noche en un hábil ladrón de guante blanco, y que además convive con un ángel. Vamos, un mundo de aventuras, romances, y naaada de sangre.

Lo encontraras en: Planeta DeAgostini
Precio: 4,15 € (691 ptas)

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona).
Tel. 93 725 91 78

MERCAJOCS

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona).
Tel. 93 780 97 09

www.mercajocs.com

TE OFRECEMOS

- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR NUEVAS: 6.990 ptas.

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87
www.dreamgames.net

GAMECUBE
SNK VS. CAPCOM NEO
ETERNAL DARKNESS
RESIDENT EVIL (USA)
MARIO SUNSHINE

GAME BOY ADVANCE
CASTLEVANIA II
MEGAMAN ZERO
GHOST AND GHOULS
DRAGON BALL

PS2
GUN GRAVE
KING OF FIGHTER 2001
WINNING ELEVEN 6
DRAGON BALL

PSone
ARC THE LAD- COLLECTION (PSX)
RADIANT SILVERGUN II
KING OF FIGHTER 2000

ACTION REPLAY GAMECUBE (30€)

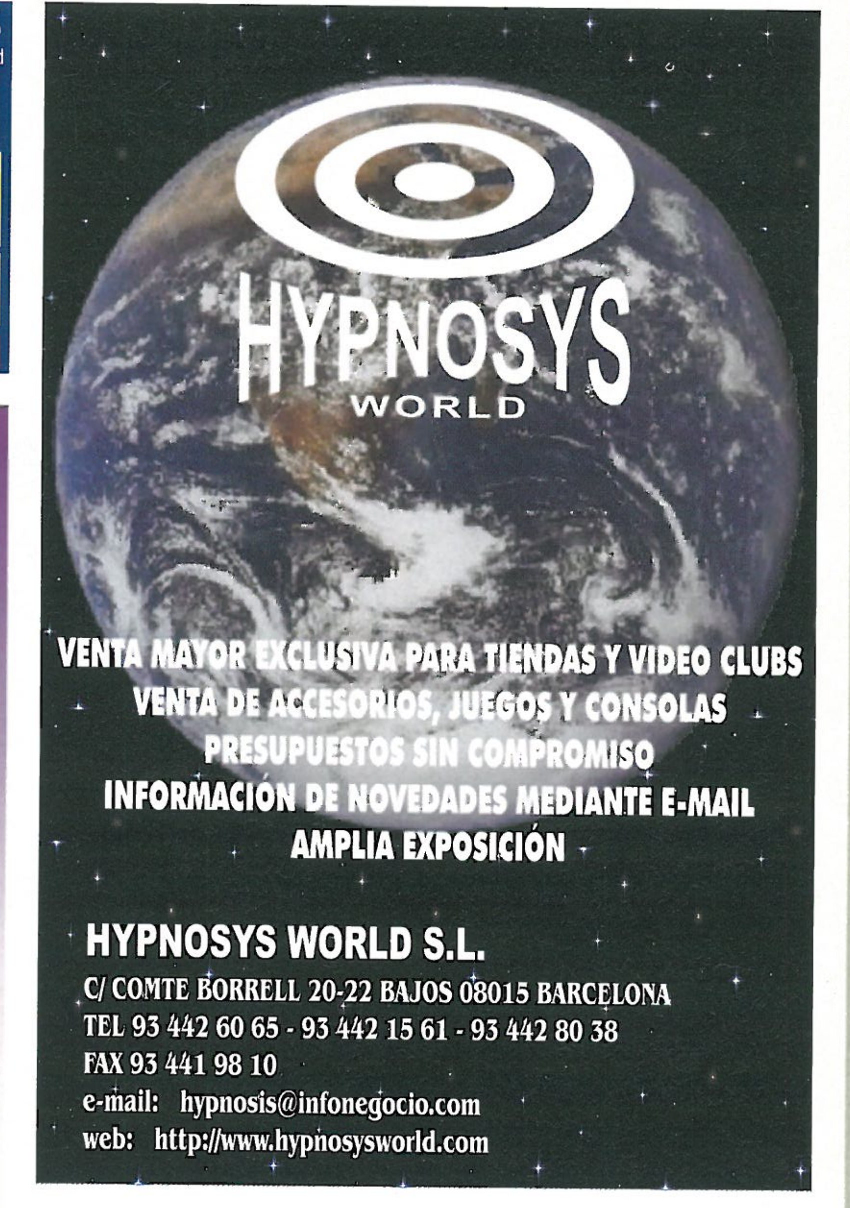
ACTION REPLAY PS2 (30€)

VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



MAYORISTA EN VIDEOJUEGOS

- 10 AÑOS DE EXPERIENCIA
- ASESORAMIENTO EN NUEVAS APERTURAS
- INFORMACIÓN DE TODAS LAS NOVEDADES

Gran Vía Fernando el Católico, 2
46008 VALENCIA
Tel. 96 394 30 57

LOS
PESOS-PESADOS
DEL VIDEOJUEGO
VIDEOJUEGOS - ACCESORIOS - JUEGOS 2ª MANO - JUEGOS EN RE
X Box 299 €
Camiseta de regalo*
Compra* en MGK tu Consola PS2 y 1 juego,
te regalamos
1 mando*** y una camiseta
Consola Ps2
299.95 €
Juegos desde
29.95 €
Consigue*
Tu regalo
de Final Fantasy x
Consola Game Cube
198.95 €
Camiseta de Regalo*
Pack**
119.99 €
** Consola Game Advance + Lupa Con Luz
+ Bateria y Cargador + Bolsa de Neopreno
Compra y Venta Juegos, Consolas de 2º mano
M·G·K
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C.C FINESTRAT
Tel. 966 831 568
Crevillente
Alarico López Teruel, s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/. de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Badalona
Calle Conquista, 121
Tel. 933 896 211
BILBAO
Bilbao
Cosme Echebarrieta, 2
Tel. 944 230 618
CANTABRIA ¡NUEVA APERTURA!
Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio 6
Tel. 942 861 250
GUADALAJARA
Guadalajara
Rufino Blanco, 6
Tel. 949 255 327
GIRONA
Girona
Av. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
JAÉN
Linares
C/. Alfonso el Sabio, 14
Tel. 953 606 711
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
Pinto
C/. Sagrada Familia, 8
Tel. 916 926 381
Alcorcon
C/. Nueva, 10
Tel. 916 431 628
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 727 316
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
INFO FRANQUICIA: 965 718 079 info@mgk.es
MGK -Tienda MGK -Tienda/Juegos en Red
Ya no me lo pienso mas!
La mejor imagen de tienda
de video-Juegos
y Salas de Juegos en red e Internet

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
✆ 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE 99€

DISPONIBLE EN 5 COLORES

LINK CABLE NINTENDO 13.10€

BATERIA + ADAPTADOR 18€

FACE MASK x2 7.10€

GLOW GUARD GBA 18€

LUZ Y LUPA GBA 12€

MEGA PACK GBA 36€

LINK CABLE UPXUS x4 15€

BRITNEY´S DANCE 54€

CRASH BANDICOOT XL 54€

ET EL EXTRATERRESTRE 50€

FOOTBALL MANIA 49€

FRANKENSTEIN 49€

GOLDEN SUN 45€

GT ADVANCE 2 Cons.

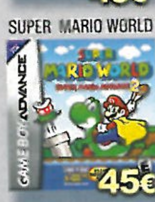
JIMMY NEUTRON 59€

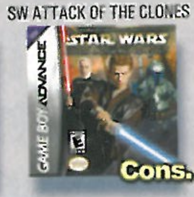
ROLAND GARROS 50€

SCORPION KING 54€

SONIC ADVANCE 54€

SPIDERMAN 53€

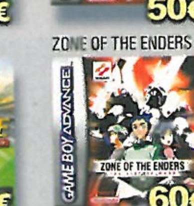

SUPER MARIO WORLD 45€


SW ATTACK OF THE CLONES Cons.

V RALLY 3 54€

WARIOLAND 4 45€

ZIDANE 2002 49€


ZONE OF THE ENDERS 60€

PS one — SONY

PS ONE + DUAL SHOCK 120€

DUAL SHOCK 27€

MEMORY CARD 12.60€

MEMORY 4Mb 21€

UPXUS CONTROLLER 9.50€

SHOCK CONTROLLER 18€

VOLANTE MONZA 59€

MEMORY CARD HAVOC 10€

CABLE RF UPXUS 13€

C12 RESISTENCIA FINAL 24€

DEXTER LABORATORY 30€

DIGIMON BATTLE CARD 15€

DIGIMON RUMBLE ARENA 29€

DIGIMON WORLD 29€

DRAGON BALL FINAL BOUT 29€

DB Z ULTIMATE BATTLE 29€

ET EL EXTRATERRESTRE 29€

FINAL FANTASY IV & V 29€

FINAL FANTASY VI 16€

HELLBOY 29€

THE HOOBS + PELUCHE 39€

LILO & STITCH Cons.

METAL SLUG X 20€

PANZER FRONT BIS 35€

PETER PAN 29€

PLANET OF THE APES 18€

TIME CRISIS OP. TITAN 24€

XBOX — Microsoft

CONSOLA XBOX 299€

XBOX CONTROLLER 39€

XBOX MEMORY UNIT 49€

ADAPTADOR RF 25€

DVD KIT XBOX 49€

CABLE AV EUROCONECTOR 29€

CABLE AV + ADAPTADOR 25€

CABLE LINK 29€

CIRCUS MAXIMUS Cons.

COMMANDOS 2 Cons.

GUN VALKYRIE 69€

HUNTER THE RECKONING 69€

I.S.S. 2 66€

MOTO GP 72€

NEW LEGENDS 72€

SPIDERMAN 72€

SW JEDI STARFIGHTER 69€

EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximos número

¡Tenemos todas las novedades del E3!

Recién llegados desde la feria de videojuegos más importante del mundo, os hemos preparado un extenso reportaje para que conozcáis de primera mano los títulos que van a arrasar en nuestras consolas en el año próximo. Sólo aquí podréis descubrir cómo serán los futuros juegos de «Harry Potter y la Cámara de los Secretos», «El Señor de los Anillos» y «Final Fantasy». Y además, conoceréis todos los planes de las grandes compañías para el 2003.

PIKMIN lleva la mejor estrategia hasta GameCube

El último juego de Miyamoto se estrena en la consola de Nintendo, y nosotros hemos sido los primeros en jugarlo a fondo para que conozcáis todos los secretos de los simpáticos Pikmin. Ya no hace falta viajar a otro planeta para conocer a estas criaturitas... sólo debéis esperar al próximo número de vuestras revista favorita.

SPIDER-MAN: la mejor guía para los superhéroes

Hemos descubierto el mejor modo de acabar con el Duende Verde: la guía del juego que publicamos en el próximo número con todos los secretos de «Spider-Man». ¡Y puntuamos la versión de PS2!

Súbete al carro de los RALLIES

Por fin llega ‹V-Rally 3› a PS2, por eso os ofrecemos un completísimo análisis con el que podréis enteraros de todas las novedades de este clásico del rally. Ya podéis calentar motores para leer nuestro próximo número.

y además...

- INLINE AGRESSIVE SKATING
- STAR TREK ELITE FORCE
- CAPCOM VS SNK 2000
- SMASH COURT TENNIS

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

HOBBY PRESS

DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Rubén J. Navarro.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, David Casado, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramirez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Antonio Casado, María del Mar Calzada.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 8/2002

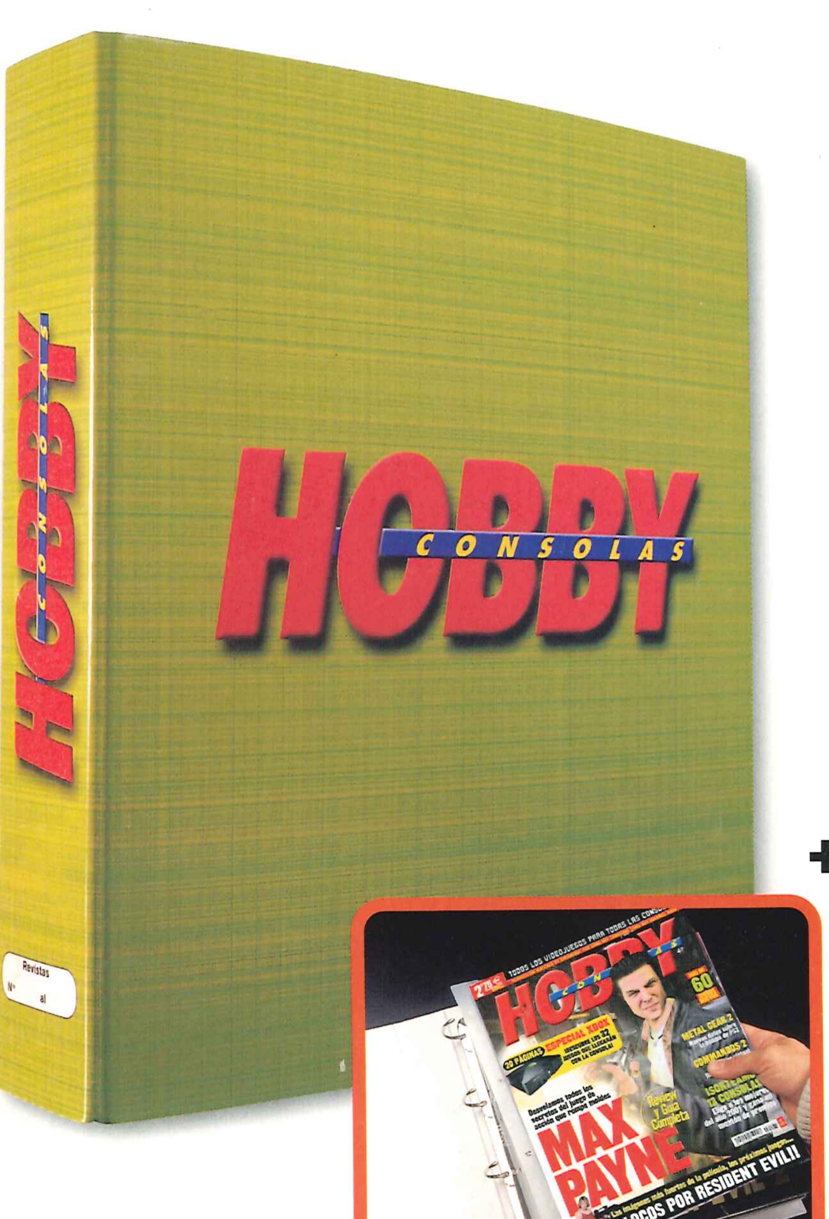
ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6005 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por

Hobby Press es una empresa de
GRUPO AXEL SPRINGER

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y RECIBIRÁS



12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

suscripcion@hobbypress.com

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

PlayStation.2